PC GURU melléklet

A DOOM

HOGYAN VÁLTOZTATTA MEG JOHN CARMACK ÉS JOHN ROMERO A VILÁGOT

LEGENDÁJA

KÜLÖN UTAKON

DAVID KUSHNER

MASTERS OF DOOM

MASTERS OF DOOM

© 2004 VogelBurda Communication Kft., 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Felelős kiadó: Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Szerkesztők: Hanula Zsolt, Bényi László
Tervezőszerkesztő: Dacher Richárd
Címlapterv: Kristóf Gábor
Eredeti cím: Masters of Doom
Fordította: A Random House engedélyével Szalay Gergő
Korrektor: Vrábel Katalin
Copyright © 2003 by David Kushner

Minden jog fenntartva.
Jelen könyvet, illetve annak részleteit tilos reprodukálni, adatrendszerben tárolni, bármely formában vagy eszközzel – elektronikus, fényképészeti úton vagy más módon – a kiadó engedélye nélkül közölni.

A kötetet készítette:
Levilágítás: Austral
Nyomtatta és kötötte: Kaposvári Nyomda Kft. – 241398
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

Tartalom

Tizedik fejezet: **A Doom-generáció** 7

Tizenegyedik fejezet: **Rengések** 24

Tizenkettedik fejezet: **Az Ítélet Napja** 37

Tizenharmadik fejezet: **Deathmatch** 56

Tizennegyedik fejezet: **Silicon Alamo** 71

Tizenötödik fejezet: **Egyenesen a pokolból** 84

Tizenhatodik fejezet: **Virtuális világok** 98

Epilógus 106

Szerzői jegyzet 109

Köszönetnyilvánítás 111

Tizedik fejezet

A DOOM-GENERÁCIÓ

Mint annyi más szülő, Bill Anderson is tudta, hogy kilencéves fia mit szeretne kapni 1993 karácsonyára: a Mortal Kombatot. Abban az évben a véres játéktermi automata otthoni gépekre készült konverziója volt a legnépszerűbb játék Amerikában, még a Street Fighter 2 népszerűségét is túlszárnyalta – összesen 6,5 millió példányt adtak el belőle. Andersen mesélt a brutális játékról főnökének, az ambiciózus connecticuti demokrata szenátor Joseph Liebermannak is. Ezzel sikerült felkeltenie Lieberman szenátor figyelmét, olyannyira, hogy a politikus maga akarta szemügyre venni a programot.

A Mortal Kombat a már jó előre negatív hozzáállású szenátort is képes volt meghökkenteni, hiszen a programban titkos mozgáskombinációk végrehajtásával a játékosok hatalmas vérfelhő kíséretében téphették ki ellenfelük gerincét. Ami talán még rosszabb hatást tett a szenátorra: nagyon úgy tűnt, hogy a játékosok élvezték az erőszakot, a brutalitást; mint azt kiderítette, a Sega Genesis[1] gépre megjelent verzió háromszor annyi példányban fogyott, mint a vért nem tartalmazó Super Nintendo-változat. A Sega verzió sikere hatalmas csapás volt a Nintendo számára, akik korábban a játék fejlesztőjénél, az Acclaimnél járták ki, hogy a vért és brutális kivégzéseket távolítsák el a SNES-re készülő Mortal Kombatból – mindezt azért, hogy megőrizzék a japán cégről kialakult képet, melynek legfőbb eleme a családközpontúság, a családi értékek tisztelete volt. Azonban azzal, hogy a Sega megengedte a véres-kibelezős verzió kiadását, a Genesis vált a legnépszerűbb konzollá, a maga 15 milliós eladásaival. A Nintendo konzolpiacon élvezett eddigi háborítatlan vezető helye most először látszott veszélyben…

Ráadásul nem ez volt az egyetlen játék, amire a szenátor felfigyelt. Rátalált a Night Trap című, élő szereplőkkel forgatott videókkal teli, nagyköltségvetésű programra is, amelyben vámpírok és lengén öltözött egyetemista lányok is szerepeltek (közülük az egyiket Dana Plato, a Diff'rent Strokes című tévésorozat egykori gyereksztárja alakította[2]). Hollywoodot az erőszakos filmek uralták – mint a Terminator 2 vagy a Kutyaszorí-

---

1 A Sega Genesist Európában (1990) és Japánban (1988) Sega MegaDrive néven hozta forgalomba a japán cég.

2 Amíg a Mortal Kombat az év legsikeresebb programja lett, addig a Night Trap sűrűn szerepel a „Minden idők legrosszabb játékai" toplistákon is – és csak azért vált sikeressé, mert a szenátor kampánya híressé-hírhedtté tette.

tóban – és úgy tűnt, a játékvilágban is új korszak köszönt be. Az agresszív játékok hajnala volt ez az időszak... 1993. december 1-én Lieberman szenátor sajtóértekezletet hívott össze az üggyel kapcsolatban, hogy ott kongassa meg a vészharangot.

Mellette állt a wisconsini demokrata szenátor, Herb Kohl, a Gyermekjogi Albizottság alelnöke, és a kormány Szabályozási és Információs Albizottságának elnöke. Szintén a szenátor mellett állt az igen komor Kenguru Kapitány, azaz Bob Keeshan, egy népszerű televíziós gyerekműsor házigazdája. Kohl nyitotta a sajtótájékoztatót: „Úgy tűnik, a LEGO és a matchbox kora lejárt, helyettük gyermekeink olyan videojátékokkal szórakoznak, melyek látványa és hangjai még a felnőtteknek is rémálmokat okoznak." Keeshan figyelmeztetett rá, hogy: „Azon dolgokat, melyeket a gyermekek az erőszakos videojátékok aktív résztvevőiként tanulnak, minden gondos szülőnek úgy kell kiirtania, elkerülnie, mint a pestist. Különben tényleg a család pestisévé válhatnak!" Azt sürgette, hogy a játékfejlesztők értsék meg a társadalom nevelésében játszott szerepüket, és viselkedjenek ennek megfelelő módon.

Lieberman szenátor ekkor hirdette meg harcát[3]: „Ezen erőszakos játékok megtekintése után úgy vélem, bátran kimondhatom: felelőtlen dolog ezek elkészítése; be kellene tiltanunk ezeket!" Nem ez volt az első eset, hogy Amerika politikai vezetői morális szempontok által vezérelve megpróbálták megvédeni a fiatalokat a saját maguk által megteremtett kultúrától. Nem sokkal a Polgárháború után a ponyvaregényeket vallási vezetők kísérelték meg betiltatni, mivel ezek „a Sátán furmányos és eredményes ügynökei, akik elpusztítják a fiatalságot, és így kiterjesztik a démonok királyságát." A húszas években az egyre népszerűbbé váló mozifilmekre tekintettek úgy, mint a fiatalok megrontóira; olyan szenzációhajhász, ezt alátámasztó felmérések készültek ekkor, melyeket később még évtizedekig idéztek e mozgalom harcosai. Az ötvenes években Elvist csak a derekától felfelé lehetett mutatni a tévében, a szatirikus humormagazinnak, a MAD-nek főszerkesztőjét, William Gainest pedig a Konrgesszus is beidézte meghallgatásra. A hetvenes években a Dungeons & Dragonst – démonai és mágiája miatt – a sátánizmussal hozták összefüggésbe, különösen azon eset után, amikor egy michigani egyetemista eltűnt egy igazából is eljátszott kaland során. A nyolcvanas években a heavy metalra került a sor, a Judas Priestet és Ozzy Osbourne-t is sokszor beperelték, mivel szövegeik hatására állítólag rengeteg fiatal kísérelt meg öngyilkosságot. A kilencvenes években a videojátékok váltak a kor rock'n'rolljává – veszélyesek voltak, és nem vonatkoztak rájuk szabályok.

A szenátor által meghirdetett harc gyökerei mélyebbre nyúlnak. A harmincas években a flippertermeket tartották az illegális szerencsejáték központjainak, és a gengszterek iskolájának. Fiorello la Guardia, New York akkori polgármestere ki is tiltotta a flippereket a városból, és ezt a szabályt csak a hetvenes évek közepén hatálytalanították. Kicsivel ez után került az újságok címlapjára a sok vihart kavaró játéktermi automata, a Death Race, amelyben a játékosnak pálcikaembereken – járókelőkön – kellett átgázolnia autó-

3 E küzdelmét a szenátor a mai napig folytatja.

val. A nyolcvanas évek elejére a játéktermi és otthoni videojáték-ipar évi hatmilliárdos iparággá fejlődött, és ezzel a gyermekeket féltő, őket veszélyben érző vélemények, figyelmeztetések száma is megsokszorozódott.

1982-ben a Tanárok és Szülők Szövetsége kiadott egy körlevelet, melyben a játéktermekre hívták fel a figyelmet. „A Szövetség aggódik az egyre növekvő számú videojáték-csehók miatt, mert ezek negatív befolyással lehetnek azokra a fiatal személyekre, akik sűrűn fordulnak meg ilyen helyeken: Az előzetes felmérések szerint ezek az intézmények gyakran iskolákhoz közel fekszenek. Az esetek túlnyomó részében nincs semmiféle korlátozás arra nézve, hogy iskolás korú gyermekek iskolaidőben betérhetnek-e ezekre a helyekre, így fennáll az iskolakerülés veszélye. Az ellenőrzés alacsony szintje vagy hiánya miatt a drogárusítás, a drogfogyasztás, az alkohol fogyasztása, az illegális szerencsejáték, a bandatevékenység és más káros tevékenységek veszélye is fennáll."

Rengeteg város, köztük a texasi Mesquite, az illinoisi Bradley és a georgiai Snellville kezdte meg a játéktermek betiltását vagy nyitvatartási idejük szigorítását. „A gyermekek a könyvekre vagy ebédre szánt pénzüket, és minden negyeddollárost, amire még rá tudják tenni a kezüket, ezekbe a gépekbe dobálják!" mondta Bradley polgármestere, miután állítása szerint „kétszáznál is több, marihuánás cigarettát szívó fiatalt" látott egy játékteremben. Noha a Legfelső Bíróság megszüntette a játéktermeket érintő korlátozásokat, más országokban, például Malajziában, Szingapúrban, Indonéziában vagy a Fülöp-szigeteken nemcsak a videojátékokat tiltották be, de bezárattak minden játéktermet is.

A média is hozzájárult a negatív kampányhoz olyan szalagcímekkel, mint „Videojátékok – szórakozás vagy komoly fenyegetés?" a US News & Reportsban, vagy „Videojáték-őrület – veszedelem vagy haladás a komputer-generáció számára?" a Childern's Health magazinban. Robert McNeil, a PBS hírolvasója is feltette a kérdést: „a videojátékok megrontják gyermekeink elméit, vagy a jövőre tanítják őket?" Kutatók, akadémikusok, tudósok próbálkoztak a válaszadással. C. Everett Koop, az Amerikai Katonai Orvosok Szövetségének elnöke kezdte meg a támadást azzal az állításával, miszerint „a videojátékok aberrációt okoznak a gyermeki viselkedésben. A gyermekek testükkel és lelkükkel beleélik magukat a játékokba – ahol csak az ellenség elpusztítása számít. Egészen odáig juthatnak, hogy ha azt látják, hogy egy másik gyermeket bánt egy harmadik, nem tesznek semmit a megvédéséért."

A Newsweek számolt be a következőről: „Dr. Nicholas Pott, aki két ilyen beteget kezel a New Yorki NG-JD kórházban, azt állítja, hogy a megzavart fiatalok nem a valóságban élnek, és úgy kerülik az emberi kapcsolatokat, ahogy a játékokban a meteorokat." A klinika vezetője, Dr. Hal Fishkin az „ölj, vagy téged ölnek meg!" játékmenet ellen lépett fel: „Nem kell tovább fűteni az erőszak vonatszerelvényét!" Mások az új média tudatalatti veszélyeire hívták fel a figyelmet. „Minél többször kapcsolják ki az érzelmeiket játék közben, annál kevésbé lesznek toleránsak és türelmesek a valódi életben."- nyilatkozta Fred Williams, a Dél-Karolinai Egyetem kommunikáció professzora.

A videojátékok állítólagos káros hatásait illetően azonban nem mindenki értett egyet ezekkel a véleményekkel. „Nincs rá bizonyíték, hogy a játékok szociális elszigetelődést, agresszivitást, antiszociális viselkedést, vagy robbanékonyságok okozhatnának." - írta a

Pszichológiai Közlöny. Sherri Turkle, a Massachusettsi Technológiai Intézet, az MIT szociológusa azért dicsérte a videojátékokat, mert az érzelmileg zavart, illetve értelmi fogyatékos gyermekekre jótékony hatással vannak, önbizalommal töltik el őket. „Rengeteg gyermek, aki ebben jó, másban nem tud teljesíteni – a sikerélmény pedig rendkívül fontos dolog." De amikor az amerikai videojáték-ipar 1983-ban összeomlott[4], a támadó és támogató vélemények is megszűntek egy időre – mintha tíz évig nem is léteztek volna a játékok.

Tíz évvel később, 1993. december 9-ének reggelén, egy csütörtöki napon Lieberman szenátor felélesztette az ügyet az első szövetségi meghallgatásokkal, melyeket videojáték-ügyben tartottak. A meghallgatásokon rengeteg szenvedélyes állítás hangzott el tapasztalt szakértőktől, akik új istencsapásként mutatták be a játékokat. Dr. Eugene Provenzo professzor, a „Videojáték-kölykök: A Nintendo értelmezése" című könyv írója azt állította, hogy a „videojátékok elképesztő mértékben erőszakosak, szexisták és rasszisták." Robert Chase, a Nemzeti Nevelési Szövetség elnöke szerint a játékok valós erőszakot szülnek. „Mivel a videojátékok aktív együttműködést kívánnak, érzéketlenné teszik a gyermekeket az erőszakra. Az erőszakot éltetik, hiszen azért jutalmazzák a résztvevőket, ha azok az elképzelhető legbrutálisabb módon ölik meg egymást."

Később Howard Lincoln, a Nintendo of America vezérigazgatója és William White, a Sega of America marketingigazgatója következett, akiket a Mortal Kombat kapcsán idéztek be. Lincoln úgy mutatta be a Nintendót, mint a családi értékek utolsó, mártírrá váló védelmezőjét. White persze ellentmondott, szerinte egyszerűen felnőtt az ipar, egyre több 18 évesnél idősebb ember játszik videojátékokkal. Lincoln azonnal tiltakozott: „Nem fogok itt ülni, és megengedni magának, hogy olyasmiket állítson, hogy valamilyen módon a videojáték-ipar megváltozott, és a játékok már nem a gyerekeknek, hanem a felnőtteknek szólnak; merthogy semmi ilyesmi nem történt!" Rengeteg vita és médiafigyelem után a meghallgatások december 9-én, délután 1:52-kor értek véget. Lieberman szenátor közölte, hogy a videojáték-iparnak egy éve van, hogy önkéntes alapon felállítson egy besorolási rendszert, különben a kormányzat fogja ezt megtenni. Februárra egy második találkozót hívott össze, hogy áttekinthessék, miként haladnak a dologgal a kiadók és a fejlesztők. A játékosokat figyelmeztették: meg kellett változniuk.

Másnap az id Software megjelentette a Doomot.

Nyolcvan méterrel a texasi Waxahachie városa alatt, az Egyesült Államok Energiaügyi Minisztériumának Szupravezetőket Kutató Laboratóriumában Bob Mustaine hirtelen hátravetődött a székében. A kormány embere rettegett. Nem volt ezzel egyedül. A hatalmas szobában minden kollégája rángatózott és kiabált. Ebédidőben mindig ez zajlott. Bár egész nap részecskefizikával foglalkoztak az ország legjobban felszerelt titkos laborjában, még egyikük sem tapasztalt olyan izgalmas dolgot, mint a képernyőjükön

4 Ez nagyrészt az Atari bukásának köszönhető, a cég hatalmas pénzeket költött éretelmetlen fejlesztésekre, és játékai óriási veszteségeket hoztak.

megjelenő tűzgolyó. Semmi – még az alkalmanként több millió dollárba kerülő protonütköztetések szubatomi viharai – sem tudta őket úgy elvarázsolni, mint a Doom.

Néhány állammal odébb Indianában, Fort Wayne-ben tanulók nagy csoportja gyűlt össze a Taylor Egyetem számítógéptermében. Brian Eiserloch, egy rendkívül tehetséges matematikushallgató, a számítógépterem felvigyázója ezen az éjjelen is kinyitotta az ajtókat a játékosok tömegének. A teremben, ahogy az ország más egyetemein is, a kor leggyorsabb számítógépei voltak megtalálhatók és kipróbálhatók. Ennek köszönhetően a gépek megszállottjai alvás, tanulás és evés helyett is a teremben ültek, és Doomoztak. Mint programozókat, elképesztette őket a grafika, a sebesség, a háromdimenziós élmény. Eddig még sosem nyílt rá lehetőségük, hogy vadászpuskával a kezükben kergessék egymást. „Atyaisten! – kiáltott fel Brian, amikor rápillantott az órára – Már megint reggel hét van!" Abban a félévben, az addig színötös Briant minden tárgyból megbuktatták.

Párezer mérfölddel arrébb, a Nine Inch Nails együttes frontembere, Trent Reznor a koncert végeztével lerohant a színpadról. A még a koncert hatása alatt álló tömeg őrjöngött, a groupie-k[5] sikoltozva rohanták meg az énekest, ám ő elhajtott mindenkit, és sietett tovább. Nem volt ideje ilyesmire. Sokkal fontosabb dolgok vártak rá. Eltűnt a turnébuszban, nem törődve a drogokkal, a sörrel, a csajokkal, csak a számítógépe érdekelte. Doomozni akart.

Ilyen és ehhez hasonló jelenetek zajlottak szerte a világban, mióta a játék december 10-én összeomlasztotta a Wisconsin Egyetem hálózatát. Mindenféle hirdetés, marketing vagy a média támogatása nélkül került a Doom egyetlen éjszaka alatt a népszerűség csúcsára az internet segítségével – mintha a sors akarta volna így, az internet is ugyanekkor kezdett el robbanásszerű sebességgel terjedni. Noha a számítógépek globális hálózata a hetvenes évektől kezdve működött (az amerikai kormány egyik védelmi kutatólaborja, a DARPA hozta létre DARPAnet, majd Internet néven az első, világot átölelő hálózatot), a mindennapokba csak ekkor kezdett beszivárogni. A fejlődés 1989-ben kezdődött, amikor egy európai programozó, Tim Berners-Lee megoldotta, hogy az interneten levő szétszórt információk World Wide Webbé változhassanak. Négy évvel később, 1993-ban az Illinois Egyetem két hallgatója, két hacker – Marc Andreessen és Eric Bina – elkészítette a Mosaicot, az első böngészőprogramot, amely a neten található adatfolyamot átalakította magazinszerű, könnyen fogyasztható formába. Ez az új, barátságos felület eladhatóvá tette az internetet, a később rendkívül sikeressé váló CompuServe és az America Online pedig pontosan ezért alakultak meg. Az új világháló első hódítói a játékosok voltak – azok, akik már évekkel ezelőtt is online beszélgetésekben vettek részt, és kezdetleges fórumokban cserélték ki gondolataikat. Most úgy tűnt, mindegyik Doomozni akart.

5 Zenész sztárokkal szexuális kapcsolatra törekvő hölgyek elnevezése az amerikai szlengben.

Iskolákat, nagyvállalatokat, kormányzati épületeket, vagyis minden olyan helyet, ami gyors számítógépekkel, nagysebességű modemekkel volt felszerelve, egyszerűen lerohant a játék – néha szó szerint. A Doom megjelenésének hétvégéjén a számítógépes hálózatok elképesztően lelassultak, annyian töltötték és játszották a programot. A hálózat lassúságán felháborodott, Doomra vágyó játékosok megrohamozták az America Onlinet is. „Amikor a Doom megjelent, mintha egy agresszív tömeg szabadult volna ránk, – mondta Debbie Rogers, az AOL játékfórumainak vezetője – ‚ha nem választott volna el a játékosoktól a telefonvonal, biztos meglincseltek volna."

Néhány órával a játék megjelenése után a Carnegie-Mellon egyetem számítógépes adminisztrátorai a következő üzenetet helyezték el minden gépen: „A ma az interneten kiadott Doom megjelenése óta felfedeztük, hogy a játék túlzott használata összeomlasztja az egyetem hálózatát. Minden Doom játékost nyomatékosan arra kérünk, hogy NE játsszon a Doom hálózati módjával, mert az jelentősen csökkenti a szerverek teljesítményét, pedig azok kihasználtsága a vizsgaidőszak miatt már amúgy is a csúcson van. Ha észrevesszük, arra fogunk kényszerülni, hogy lehúzzuk a hálózatról azokat a gépeket, melyekről a hálózaton keresztül Doomoznak. Még egyszer, komolyan kérünk mindenkit, hogy NE játsszon a Doom hálózati módjával!" Az Intelnél száműzték a játékot, miután a mamutcég teljes hálózata többször is leállt. A Texas A&M minden gépről törölni kényszerült a Doomot. A Louisville Egyetemen akkora lett a káosz, hogy az adminisztrátorok külön programot írtak a probléma megoldására. „Az órák végén elképesztő mennyiségű ember rohant a teremhez, tülekedtek, egymáson másztak át; így aztán írnunk kellett egy kis programot, ami ellenőrizte a gépeket, és mindenhonnan letörölte a Doomot."

Az első tesztek is a játékosok örömujjongásait visszhangozták. A PC Week a Doomot „3D-s erődemonstrációnak" nevezte. A Compute véleménye szerint új korszakot nyitott a játékok történetében: „Az egykor ostoba PC most erőtől duzzad... most először van olyan játék, mely versenyezni képes a játéktermekkel... a kapu betört, új korszakhoz értünk." Másokat egyszerre csábított az újszerű játék, és taszított a brutalitás és véres agresszió. „A Wolfenstein 3-D folytatása még briliánsabb, és még gusztustalanabb. Ez a játék nem való gyerekeknek, sem erőszakra érzékenyeknek" írta a londoni The Guardian. Mások így írtak: „Ez a játék annyira mozgalmas, annyira rémisztő, hogy minél mélyebbre vándorolsz a sötét termekben, annál közelebb kerül az orrod a monitorhoz – ez is azt jelzi, hogy te, a játékos milyen mélyen képes vagy beleélni magad a játék alternatív világába." Ez a tesztelő a felesége kérése ellenére sem tudott lemondani a Doomról, ami számára, ahogy megfogalmazta, „cyber-ópium" volt. Ám nem csak ez volt, hanem hatalmas üzleti siker is. A Doom megjelenése utáni napon az id számára már profitot termelt a játék. Bár a becsült adatok szerint a shareware verziót letöltő játékosoknak mindössze egy százaléka vásárolta meg a teljes változatot, naponta így is 100 000 dollárnyi megrendelés érkezett be. Az id korábban azzal viccelődött egy sajtónyilatkozatban, hogy: „A Doom lesz az elsődleges ok az üzleti világ teljesítményének drasztikus csökkenéséért." A jóslat beteljesedett, ráadásul rájuk is kihatással lett.

„Jó éjt, barom!" – üvöltötte Romero. „Most megdöglöttél! Ráb***tál k***ög, jól besz**tad!" Shawn Green a gépe mögött görnyedezett az id-nél, izzadt keze az egérre szorult, miközben a sértésáradat visszhangzott a falak között. Eredetileg Shawnt azért vették fel, hogy technikai tanácsadást biztosítson a Doommal kapcsolatban telefonálóknak, de nem tartott sokáig, míg másik munkakörbe került át – edzőpartner lett. Mivel szomszédos volt a szobájuk, gyakran hívta ki őt Romero – a megszállott játékos, a Sebész, ahogy Tom Hall elnevezte még a Wolfenstein-időkben – egy-egy kör Doom deathmatch-re. Shawn hamar behódolt, és átvette Tom szerepét, mint Romero cimborája. Ennek, legnagyobb meglepetésére, most meg kellett fizetnie az árát. „Gyerünk, baromarc!" – üvöltötte Romero, miközben a Shawnnal közös falat püfölte az öklével. „Na ki a jobb, k***ög?! Gyerünk, még egy kört!" Shawn megnézte az óráját. Már megint este nyolc volt. „Basszuskulcs!" – gondolta. Már megint elpazaroltak egy napot deathmatch-ezéssel. A Romeróval való küzdelem minden más elől elvette az időt – nem tudott aludni, dolgozni, enni, vagy a maga örömére, esetleg másokkal játszani. Ráadásul Romeróval játszva a Doom egyre inkább valami kaotikus sportnak tűnt, amit olyan vad káromkodásözön kísért, mintha egy futballcsapat öltözőjében lettek volna. Eddig a legagresszívabb dolog, amit valaki játék közben tett, a szemforgatás volt. De a Doom, jött rá Shawn, más ligába tartozott. Miután megnyerte a következő meccset, ő ütötte a falat, és ő ordította át, hogy „Ráb***tál, vesztes!" Romero elégedetten röhögött fel. Így kell ezt a játékot játszani!

Az erőszakos mulatozás nem csak Romeróra volt jellemző. Az iroda rombolása egyre inkább az életük részévé vált. Billentyűzeteket csapkodtak szét az asztalokon. Öreg monitorokat hajítottak ki a folyosóra. A reklámcéllal szétküldött America Online lemezek áradata, meg a régi hangkártyák dobócsillagként végezték a falba fúródva. Egy nap még Carmack is csatlakozott az akcióhoz. Ez akkor esett meg, amikor Romero véletlenül bezárta magát a szobájába. A panaszkodást hallva megpróbálta kinyitni az ajtót. Mivel a kilincs nem mozdult, egy pillanatig gondolkodott, majd a legnyilvánvalóbb és leggyorsabb megoldás mellett döntött. „Tudod, – mondta – van egy csatabárd a szobámban." Carmack nemrégiben 5 000 dollárt fizetett egy kifejezetten neki készített, kézzel díszített csatabárdért – a borotvaéles fegyver mintha a D&D könyvekből pattant volna elő. A többiek előjöttek a zajra, és amíg Carmack az ajtó szétverésével kiszabadította Romerót, együtt kiabálták, hogy: „Csa-ta-bárd, csa-ta-bárd, csa-ta-bárd!"

Az id a csúcson volt. Ugyan a Doom nem tudott úgy behatolni a mindennapokba, mint ahogy a Mortal Kombat vagy a Myst tette, ez volt a számítógépes világ legfontosabb játéka a Wolfenstein és a Keenek óta. Az id-s srácok a shareware piac királyaivá léptek elő, sokmilliós éves bevételre számítva. De ez, mint azt hamar felfedezték, csak a kezdet volt. Egy New York-i fickó, Ron Chaimowitz segítségével a boltok világát is meg akarták hódítani.

Az id-sekhez hasonlóan Ron is rámenősen és rendkívül hirtelen tört be a számítógépes világba. Alacsony volt, kopasz, és a negyvenes éveiben járt, amikor elindította a zeneipar első spanyol ajkú előadókra specializálódott kiadóját Miamiban, a nyolcvanas években. A nagy húzása egy bárokban éneklő együttes, a Gloria Estefan and the Miami

Sound Machine felfedezése volt, de Julio Igleasias karrierjét is ő indította el Amerikában. A cégét Good Time-nak hívták, és hamarosan belépett a videopiacra is: Jane Fonda főszereplésével készített 29 perces tornavideókat adott ki alacsony áron. Ezekkel sikerült betörnie a Wal-Mart áruházláncba, ahol az igazgatótanács arra buzdította, terjessze ki működési területét egy másik feltérképezetlen területre is: az alacsony árú szoftverek világára. Ron ezért kiegészítette cége nevét Good Time Interactive-ra, vagyis GTI-re.

A Good Times Interactive először egy Richard Simmons[6] CD-ROM-ot és egy Fabio[7] képernyővédőt adott ki. Ez persze korántsem volt elég ahhoz, hogy megtöltse a Wal-Mart polcait, ezért Ronnak alaposan körül kellett néznie a számítógépes világban. Először a legnagyobb kiadókkal az Electronic Artsszal és a Broderbunddal állapodott meg, hogy újracsomagolva, alacsony áron kiadja azok régebbi, kifutott játékait. Azonban hamar rájött, hogy ha saját maga készítene alacsony költségvetésű játékokat, az még nyereségesebb lenne. Ehhez független fejlesztők kellettek neki, akiket az Electronic Arts-féle mamutkiadók még nem érintettek meg. Ezeket pedig a shareware piacon találta meg.

A shareware játékok alkotói mintha csak egy alsóbb ligában játszanának, gondolta. Egyszerű lesz a dolga – csak meg kell találnia a megfelelő csapatot, és rávenni őket, hogy a boltban is kiadhassa a játékaikat. Az id, mint felfedezte, rendkívüli sikereket ért el a Wolfensteinnel, de amellett, ami most történik a Doommal, még az is jelentéktelennek számít. A Doom pedig, fedezte fel álmélkodva, nem kapható a boltokban! Ron megtalálta a második Gloria Estefanját.

Miután elrepült Texasba, hogy találkozzon a fiatal milliomosokkal, meglepődött, amikor néhány hosszú hajú kölyök fogadta őt rongyos rövidgatyában. Az irodájukban térdig állt a szemét; törött számítógép-alkatrészek, üres pizzásdobozok és egy hegynyi üres üdítős doboz hevert a padlón. De hiába a borzalmas látvány, ha mögötte igazi professzionális üzleti gondolkodásmód áll; márpedig ez volt a helyzet, mint arra Ronnak is hamar rá kellett döbbennie. Eldarálta hatásos szövegét a cégéről, és a Wal-Mart 2200 áruházával kötött exkluzív üzletéről, de az id-sek nem dőltek be neki, hűvösen fogadták az előadást. Tudták, hogy a shareware megoldással minden közbülső elemet kiküszöbölnek a kereskedelmi láncból, és így minden dollár hozzájuk vándorol. Ráadásul a Spear of Destiny gyenge bolti szereplése miatt nem nagyon lelkesedtek a shareware rendszer elhagyásáért. Miért, kérdezték, miért lenne szükségük a GTI-re?

Ron nem engedett. „Figyeljetek, – mondta –talán eladtok százezer Doomot shareware formában, de ha megkapom a Doom bolti verzióját, amit jobb kifejezés híján nevezzünk most Doom 2-nek, szerintem el tudunk adni félmilliót, vagy annál is többet." Az id nem változtatott az álláspontján. Ron visszarepült New Yorkba, de ezután még kétszer látogatott el Texasba, hogy ügye mellett érveljen. Végezetül az id előállt a maga feltételei-

---

6 A hetvenes-nyolcvanas évek fogyókúrás sztárja volt, aki tévéműsorában egészséges életmóddal és tornával kapcsolatban adott tanácsokat.

7 A hetvenes-nyolcvanas évek rendkívül sikeres férfimodellje, később színészként sikertelenül próbálkozott.

vel. Ha bolti terjesztésre váltanak, másként kell velük bánni, mint a többi fejlesztővel. Semmi beleszólást nem engednek a játékba. Az övék kell, hogy legyen minden jog. Minden reklámban elsődlegesen őket kell feltüntetni, hogy az emberek tudják, a játék az idtól jön, és nem a GTI-től. Ron mindenbe beleegyezett, és kétmillió dolláros marketingkampányt ígért a Doom 2-höz. Kétmillió dollár több volt, mint amennyit az id az összes addigi játékára együtt költött! A Doom, noha sikeres volt, csak az underground számítógépes világban volt ismert. A Doom 2, amin azonnal elkezdtek dolgozni, széleskörű ismertséget és népszerűséget hozhat nekik.

Az id számára a Doom 2 még bele is illeszkedett addig folytatott, egyedi üzleti manővereik sorába, amely szerint egy shareware termék később a boltokban is kapható lesz – ez történt a Commander Keennel és a Wolfenstein 3D-vel is. Így lehet a legtöbb hasznot hajtani Carmack zseniális grafikus motorjával. A Doom 2 lényegében új pályákat jelent, amiket az eredeti Doom engine-nel építettek. Amíg a grafikusok és a designerek az új pályákon dolgoztak, Carmack szabadon munkálkodhat a következő grafikus motoron.

A Doomból és a Doom 2 ígéretéből beáramló pénzt nem sokáig tartogatták bankszámlákon, életművészek módjára szórni kezdték vagyonukat. Adrian házat vett édesanyjának jobb környéken, mint ahol eddig élt. Romero odaadta autóját, egy Cougart a kedvenc mexikói étterme vezetőjének, és befizette nagyszüleit egy Las Vegas-i vakációra. Carmack 3200 dollárnyi számítógépet és alkatrészt vett egykori iskolai informatikatanárának. „Azért vettem meg neki ezeket a dolgokat, hogy mindent kipróbálhasson, ami a könyveiben szerepel." Emellett 100 000 dollárt fizetett ki óvadékként, hogy egy régi iskolai haverját kiszabadítsa a börtönből.

Általában véve azonban az id-s srácok autókra költöttek legtöbbet. Kevin egy Corvette-et vett. Adrian olyan Trans-Am sportkocsit vásárolt, amilyenre mindig is vágyott. Dave Taylor egy Acura NSX-et választott (a többiek összedobták a pénzt egy bőrfotelre, hogy amikor Dave megint elájul a Doom-okozta szédülése miatt, ne a földön kelljen hevernie). Carmack és Romero Ferrari-vásárlással ünnepeltek. A bemutatóteremben egy 90 000 dolláros árcédulával ellátott csillogó Testarossát csodáltak legtovább. Carmack úgy tekintett az autóira, mint a játékaira: mindig túl lassú volt neki az éppen aktuális. Ezért akart ilyen autót, ilyen motorral. „Ó, Istenem – mondta Romero – Aztak**va! Ez aztán a kocsi! Ez aztán a kib***ott durva kocsi! Öreg, el sem hiszem, hogy meg fogod venni!" Carmack készpénzzel fizetett. Egy tűzvöröset választott, hogy menjen a korábbi 328-as Ferrarijához. Romero egy sárga Testarossát vásárolt magának. Az id előtt mindig egymás mellett parkoltak, úgy helyezkedve, hogy az irodájukból kinézve mindig láthassák elképesztő autóikat.

Carmack Ferrarija nem töltött sok időt a parkolóban. Néhány nap múlva elvitte a Northwood Autocrafthoz, és elkezdett dolgozni rajta – azt akarta, hogy az autó, ami alapból 400 lóerős volt, kétszer olyan erős legyen. Bob Norwoodnak, aki az idők folyamán Carmack mentora lett autótuningolásban, nagyszerű terve volt: ikerturbó rendszert akart felszerelni a Ferrarira, ami nem megduplázza, hanem megháromszorozza az autó teljesítményét! Ráadásként számítógépes rendszer szereltek fel, amely egy gombnyomásra nitrogénoxidot, nitrót fecskendez a motorba. Amíg Romerót a Ferrarik puszta esz-

tétikája varázsolta el, addig Carmack számára ezek nem gyönyörű utazási eszközök voltak, hanem olyan mérnöki berendezések, melyeket kedve szerint változtathatott meg. Ahogy az id-s srácok hamarosan felfedezték, nem Carmack volt az egyetlen játékos, aki szeretett a felszín alatt bütykölni…

„Hé"– mondta Romero Carmacknak egyik nap az irodában „Van itt valami, amit látnod kell." Elindította a Doomot a számítógépén – vagy legalábbis azt, aminek a Doomnak kellett volna lennie. Ahelyett viszont a Csillagok háborúja filmek grandiózus zenéje szólalt meg. A képernyőn nem a Doom ismerős első terme jelent meg, hanem egy apró, szürke acéllal borított szoba. Romero leütötte a Space gombot, mire az ajtó félrecsúszott. „Állítsák meg azt a hajót!" szólt egy hang a játékban. Carmack nézte, ahogy Romero végigküzdi magát a folyosón, csipogó droidokat és fehér páncélos rohamosztagos-hullákat hagyva maga után, lézerfegyverek és Darth Vader légzésének hangjaival kísérve. Egy hacker teljesen átalakította a Doomot Star Wars-játékká! Tyűha, gondolta Carmack. Ez fantasztikus! Hát sikerült, helyesen cselekedtünk. A Helyes Cselekedet az volt, hogy úgy programozta a Doomot, hogy a kísérletező kedvű játékosok könnyedén módosíthassák azt: így készült el a StarDoom is, az eredeti program modifikációja, vagy rövidebb nevén modja. Ez a terv akkor fogalmazódott meg Carmack agyában, amikor látta az első kísérleteket a Wolfenstein 3D megváltoztatására. Azok az apró újdonságok meglepetésként érték Carmackot, noha régebben ő is megbütykölt játékokat, mint amikor átírta az Ultimában a karaktereinek adatait. Azonban a Wolfenstein modjai más stílusúak voltak, hiszen itt a hackerek nem csak azért játszottak a programkóddal, hogy megnöveljék karakterük életerejét, hanem teljesen lecseréltek dolgokat, például a főellenfél grafikáját.

Noha Carmack és Romero is lelkesedett a hackerek munkáiért, az a destruktív módszer, ahogy ezek működtek, nem tetszett nekik. A játékosoknak ki kellett törölniük az eredeti Wolfenstein-kódot, hogy valamin változtathassanak; amint a náci katonát kicserélték valami másra, nem volt rá mód, hogy a katonát egyszerűen vissza lehessen hozni. Ezért Carmack a Doomnál úgy rendezte el az adatokat, hogy a hackerek könnyűszerrel, a kód elpusztítása nélkül cserélhessék le a vizuális és hangelemeket. Egy alrendszert készített, melyben a .WAD kiterjesztésű fájlba rendezett médiaadatok (Tom Hall találta ki ezt a nevet, a Where's All the Data? – Hol Vannak az Adatok? – kérdés rövidítéseként) a fő programtól elkülönítve kaptak helyet. Minden játékindításkor a program a neki kijelölt WAD fájlt töltötte be, innen nyerve a hangokat és képeket. Ha valaki változtatást akart, csak egy másik WAD fájlt kellett megadnia a Doom számára, így az eredeti tartalom nem károsodott, mégis át lehetett alakítani a játékot. Carmack ráadásul letölthetővé tette a pályakészítő program forráskódját is, hogy a hackerek a megfelelő eszközzel készíthessenek modifikációkat a játékhoz.

Ez radikálisan új ötlet volt. Mintha a Nirvana CD-hez járt volna olyan lehetőség, amivel a hallgatók Kurt Cobain hangját lecserélhették volna a sajátjukra; vagy ha a Rocky videokazettával mindenki a saját szájíze szerint rendezhette volna át a boxmeccseket. Noha korábban is jelentek már meg olyan programok, melyekkel a pályákat lehetett mó-

dosítani, nem volt még olyan programozó – nem is beszélve arról, hogy olyan, aki egyben cégtulajdonos is! – aki önszántából kiadta volna a programjának alapvető részét képező forráskódot. A játékosoknak immár volt hozzáférése Carmack motorjához, de ez több, volt, mint bőkezű gesztus. Ez nem csak ajándék volt, hanem egyúttal ideologikus mozzanat is – mintha igazi baloldaliként kiterjesztette volna a nép hatalmát a nagyvállalatok kárára. Carmack immár nem számítógépekről álmodozó kansasi kissrác volt, hanem egy milliókat érő cég 23 éves tulajdonosa – bármit megtehetett, amit csak kitalált! Ő pedig a hacker-kódex szerint akart élni. Ezzel a húzással nem lett túl népszerű a cégen belül. Romerót leszámítva, aki az egyetlen hozzá hasonló hacker volt a csapatban, Carmack bőkezűsége mindenkiben felháborodást váltott ki, főként a konzervatívabb, üzleti gondolkodású tulajdonosok között, mint Jay és Kevin. „Ez őrült ötlet! – mondta Kevin – Még soha senki nem adott így lehetőséget, hogy belenyúljanak a programjába. Ráadásul ott vannak a jogi kérdések is. Mi lesz, ha valaki fogja a mi cuccunkat, csinál egy félig-meddig másik játékot, és kiadja azt? Mi lesz, ha valaki letölti az internetről a modifikációkat, bedobozolja, elkezdi árulni a boltban, és hirtelen saját magunkkal kell versenyeznünk!?"

Carmack a szemét forgatta. Abszolút nem értik, gondolta, mert nem programozók, tehát nem is érthetik meg, hogy mi a hackerkedés lényege. Igazából játékosok sem voltak. Carmack megelégedésére Romero hangosan kiállt mellette „Srácok, nem fogunk olyan sok pénzt veszíteni. Így is tonnaszám jön a lóvé. Nem nagy dolog, nem igaz?" Még mielőtt a Doom megjelent volna, máris sokan vágytak rá, hogy saját verziót készítsenek belőle. Egy csapat annyira lelkes volt, hogy az internetre kikerült alfaverziót is meghackelték. Ahogy a megjelenés közeledett, Carmack e-mailt küldött a legismertebb Wolfenstein-hackereknek, melyben leírta, hogy számukra mit is kínál majd a Doom. Azt azonban még ő sem jósolhatta meg, mekkora lesz a játékosok lelkesedése. Mindössze néhány héttel a Doom megjelenése után már megjelentek az első primitív pályaszerkesztő programok, melyekkel már létező szobákat lehetett módosítani, például arrébb tolni egy falat, vagy megemelni a mennyezetet.

1994. január 24-én megjelent az első komoly hacker-eszköz. Az új-zélandi Canterbury Egyetem egy hallgatója, Brendon Wyber feltöltött a netre egy ingyenes programot, a Doom Editor Utilityt, rövid nevén DEU-t. Wyber a programot egy nemzetközi online közösség segítségével készítette, kemény hackelés árán, amellyel végül eljutottak a Doom kódjának mélyére. Noha Carmack kiadta a forráskódot, semmiféle segítséget nem adott ahhoz, hogy miként működik. A DEU a legapróbb részekig szedte szét a kódot, így teljesen új pályákat lehetett vele készíteni. Ez után egy belga srác, Raphael Quinet segítségével elkészült a DEU könnyebben használható változata, ami február 16-án jelent meg az interneten. „Bármit csinálhatsz a pályákkal, – szólt a program kézikönyve – máshová teheted vagy eltüntetheted a szörnyeket és fegyvereket, megváltoztathatod a falak színét és helyzetét, lerakhatsz dobozokat, ajtókat, savfürdőket és csapdákat. Akár teljesen új pályát is készíthetsz..." A DEU igazi vízválasztó volt. Hirtelen mindenki, aki csak akart, készíthetett pályákat a játékhoz. Nem kellettek programozók, grafikusok, vagy bárki más. Ha akarták, a játékosok megváltoztathatták a létező szinteket. Vagy átöltöz-

tethették azokat saját hangokkal, képekkel, ötletekkel ruházva fel őket. Lehetett készíteni bármit: Doom Simpsonst, Doom bevásárlóközpontot, vagy éppen Doom metrót. Egy, a Michigani Egyetemre járó tanuló, Greg Lewis még mélyebbre merült a Doom kódjába, és megírta a DeHackEd nevű programot. Ez a program – amely szintén ingyenes volt – hihetetlen dolgokra volt képes, mert segítségével nem a WAD file-okat, azaz a pályákat, a hangokat, a grafikát tartalmazó adatbázist lehetett módosítani, hanem a játék legmélyét: a futtatható programkódot. Ez határozta meg, hogy a játékkal milyen volt játszani; miként viselkedtek a szörnyek, hogyan tüzeltek a fegyverek, és mikor milyen szöveget írt ki a játék. „A DeHackEd segítségével teljesen át lehet alakítani a Doom működését." írta Lewis a programjáról. „Tedd láthatatlanná a tűzgolyókat, adj 2000 sebzést minden golyónak, vagy készíts repülő démonokat! Írd át a municióra vonatkozó részét a programnak, és megoldódik minden lőszergondod. Írj át mindent, tedd gyorsabbá a fegyveredet, vagy készíts teljesen új tárgyakat. A változtatásokat fájlba mentheted, amit aztán szabadon terjeszthetsz barátaid között. Alkoss új szabályokat a deathmatch-hez, plazmaaknákkal és szupergyors rakétákkal. A WAD-fejlesztők a szintjeiken egyszerűen módosíthatják a szörnyek adatait. Fantasztikus új lehetőségeket kapsz!"

A Doomhoz készült hacker-eszközök a játékban való elmerülés újabb eszközei voltak – pedig a Doom már így is a legösszetettebb játék volt. A játékosok gyorsan pörgő, háromdimenziós világba kerültek. A versenyzők arénába képzelhették magukat, ahol egymás elleni viadalba feledkezhettek bele. A hacker-eszközök segítségével a programozók, mint teremtők merülhettek el a csodás világ saját variációinak elkészítésében. A játék apró istenekké tette őket. A Doom-hackerek az AOL, a CompuServe és az internet más fórumaiban kezdték ingyenesen cserélgetni pályáikat. A játékosoknak, akik a deathmatch miatt buktak ki az egyetemekről, most még jobb szórakozása lett: a hackelés. Egész éjjel hackeltek. Egész nap hackeltek. Némelyek meztelenül hackeltek: a Taylor Egyetem számítógéptermében a játékosok rendszeresen levetkőztek és nudista hacker-partikat tartottak! A Doom már nem csak játék volt: kultusszá vált.

Ez a kultusz az id-n belüli szkeptikusokat még határozottabbá tette. Rengeteg vita után Jay végül engedélyt kapott rá, hogy a Doom hackereinek jogi feltételeket szabjon. „Az id Software-nek nem jár díj vagy részesedés" szólt az online figyelmeztetés. „Igényelhetsz fizetséget a munkádért. A modod vagy saját fejlesztésű eszközöd nem lehet kompatibilis a Doom shareware verziójával. Mindenképpen fel kell tüntetned, hogy a munkád nem az id Software-től származik, és az id nem tud és nem fog segítséget nyújtani a munkádhoz, sem pedig a Doomhoz, ha annak adatait már megváltoztattad. Egy jogi szöveget is el kell helyezned a programodban, hogy az ügyvédeink boldogak legyenek. Ez lehet ez a szöveg, vagy ennek kiegészítése. Attól függ, hogy addigra eszembe jut-e még valami… :) sajnálom, hogy ezt közzé és kötelezővé kell tennünk, de nincs más útja, hogy a dolgokat ellenőrizni tudjuk." De ekkor már bármiféle kontrollt találni az id-nél igen nehéz feladat lett volna…

1994 tavaszára az id-nél új üzenetrögzítő működött: „Ha azért hívsz, hogy megbeszélhessük a nagyszerű ötletedet, amelyhez a mi termékünket akarod felhasználni,

nyomd meg az ötös gombot!" Ahogy a Doom-jelenség egyre növekedett, a felsőbb ligák is felkapták a fejüket. Ivan Reitman – a Szellemirtók rendezője –, a Universal Pictures támogatásával megszerezte a Doom film jogait. Más cégek, mint a George Lucas tulajdonában levő LucasArts, Doom-szerű játékokat kezdtek fejleszteni. Még a Microsoft, a számítógépes ipar legnagyobb hatalma is felfigyelt a játékra; a cég úgy találta, hogy a Doom tökéletes program lenne a nemsokára megjelenő új operációs rendszerük, a Windows 95 erőteljes multimédiás képességeinek prezentálására.

A Windows lehetőségeinek bemutatására a Microsoft megbízta John Carmackot, hogy a játék egy pályáját írja át az operációs rendszer alá. Ezt végül a Game Developers Conference-en mutatták be, az új rendszer erejét demonstrálandó. „A Microsoft elkötelezett a Windows magas szintű multimédia-támogatása mellett – mondta Brad Chase, a Microsoft operációs rendszerekkel foglalkozó osztályának elnöke. A játékok, mint mondta: „a multimédiás alkalmazások legfontosabbjai."

Mindenki csodálta az id-t, hogy miként tudtak olyan szintre jutni, ami mellett még a Microsoft vagy az IBM is kicsinek látszik. Az id fogta a shareware jelenséget, és szenvedéllyé formálta azt. A Doom annyira magával ragadó volt, hogy az emberek csak a teljes dózissal elégedtek meg. Néhányan „heroinware-nek" hívták. A Forbes magazin áradozó cikket szentelt az id-nek, „Profit az undergroundból" címmel. „A pénzügyi adatokat bizalmasan kezelik az id-nél, de abból, amit tudunk a profitjukról, úgy tűnik, hogy mellettük a Microsoft csak másodrangú cementgyártó vállalat." A cikk írójának számításai szerint a tízmilliós bevétel mellett a Microsofténál is magasabb volt a profitjuk. „Mi fog történni ezzel az üzleti modellel, amikor az internet igazán felgyorsul? Nem lesznek bolti árrések, raktározási kiadások, jogdíjak a Nintendónak vagy a Segának, nem kell reklámra és marketingre költeni, nem kell hatalmas autóparkot tartani. Ez új és izgalmas üzleti modell, nem csak játékok, sőt nem csak szoftverek számára, de termékek és szolgáltatások széles spektruma számára, amelyeket az elektronikus világban lehet eladni."

A tömegmédia is felfigyelt az eseményekre. A The New York Times, az USA Today és a Variety – a szórakoztatóipar üzleti magazinja – is írt a Doom üzleti és kulturális sikeréről. Újságírók érkeztek Dallasba, hogy megnézzék, ki van a jelenség mögött, és bemutatták a világnak a hosszú hajú játékosok és 200 000 dolláros felturbózott Ferrarijaik sajátos világát. Az id nem csak egy cég volt, akik egy fantasztikus játékot készítettek. Valami újat, valami sosem látott dolgot jelentettek: gazdag, fiatal, kreatív srácok voltak, akik minden ésszerű üzleti húzást olyan ismeretlen, különös világgal helyettesítettek, mint az internet. „Mindenki az információs szupersztráda erejéről beszél, – mondta Jay a Dallas Morning Newsban – és mi vagyunk erre az élő bizonyíték." Az iparágnak igazi sztár, egy rocksztár kellett; az id lett ez.

Mint minden rocksztár, ők sem kerülhették el a botrányokat. Erőszakossága miatt Kínában betiltották a Doomot, és ugyanez történt valamivel később Brazíliában is. Még a Wal-Mart is, amely megszerezte a Doom 2 terjesztésének jogait, akadékoskodni kezdett a sok vér miatt. A Doom vált a legismertebb erőszakos játékká. Lieberman szenátor 1993. decemberi szövetségi meghallgatásai hatására az iparág pánikszerűen dolgozott a

megoldáson, hogy elkerülhessék a kormány beavatkozását. Egy 1994-es, újabb meghallgatáson fogadták el a tervet; ekkor alakult meg az IDSA[8], egy olyan szervezet, melybe minden játékkiadó belépett, elfogadva a rájuk vonatkozó korlátozásokat. 1994 őszére dolgozták ki az ESRB-nek[9] nevezett rendszert, amely a mozifilmekhez hasonló módon minden játékot osztályozott: T (Teen) jelet kapnak a fiatalok számára is elfogadható játékok, és M (Mature) besorolást a felnőtteknek való programok. Az első M-mel jelölt játék a Doom volt.

Az id végül nemhogy sértetlenül került ki az egész ügyből, de rosszfiús arculatuk csak tovább erősödött. Ráadásul, ironikus módon a szövetségi meghallgatások hatására sokan felfigyeltek az erőszakos játékokra – és hirtelen mindenki ki akarta próbálni ezeket. A Sega által terjesztett Night Trap elképesztő népszerűségre tett szert. Mivel már hivatkozhattak a besorolási rendszerre, a kiadók bátrabbá váltak a kemény játékok készítését illetően. Még a Nintendo is beadta a derekát, és a Mortal Kombat 2-t véresen, kivégzésekkel együtt is bevállalták. De egyik fejlesztő sem volt olyan helyzetben, mint az id. A rajongók és a média folyamatos figyelmének köszönhetően kellett valaki, akivel azonosítani lehetett az id-t, akire áradhatott a koncentrált imádat. Nem is lehetett kérdés, ki lesz ez a személy… Az egyetlen ember, aki tökéletes volt erre a pozícióra, John Romero volt – arról nem is beszélve, hogy ő volt az egyetlen, aki szerette is volna betölteni ezt a pozíciót.

„Nem érdemeljük ezt a kegyet, nem érdemeljük ezt a kegyet, nem érdemeljük ezt a kegyet!" kántálták a játékosok Romero lábánál. Őrjítően forró délután volt Texasban. Romero és Shawn Green az Austin Virtual Gamingben álltak, ebben az alig hetven négyzetméteres teremben, mely a Texas Egyetem fő szárnyában, egy kávézó felett nyílt meg pár hete. Öt Doom-megszállott biológushallgató és néhány környékbeli számítógépes bolt alkalmazottai dobták össze a pénzt, hogy megnyithassák a helyet. Abból indultak ki, hogy biztosan rengetegen szeretnék éjt nappallá téve nyúzni az id démoni játékát. Összehoztak néhány tucat számítógépet, 17 inches monitorokat kölcsönöztek hozzájuk, és ezeket nyolcdolláros órabérért adták ki a deathmatch-elni vágyóknak. Ezen a napon tartották az első Doom-bajnokságot. A helyiségben összegyűlt néhány tucatnyi játékos legnagyobb döbbenetére, Romero – egyike azoknak, akik a Doomot készítették! – is megjelent, és feliratkozott a versenyzők közé. Noha nem nagyon láthatták azelőtt, azonnal felismerték ruhájáról: fekete pólót viselt, melynek az elején egy hatalmas Doom-embléma volt, a hátulján pedig fehér betűkkel az „Én írtam" felirat. A pólót Romero alakította át. A rengeteg egyszerű, promóciós céllal nyomott Doom-logós póló közül a sajátjaira rányomatta az „Én írtam" szöveget. Az anyjának is küldött egyet, amin az „Az én fiam írta" sor volt olvasható. (Ezzel szemben Carmack kedvenc pólóján vigyorgó sárga fej volt, hatalmas, véres, golyóütötte lyukkal a homlokán.) Romero mindig az „Én írtam" pólóit hordta – az id-nél, amikor a városban járt, vagy amikor játékkiállításokon

8 Interactive Digital Software Association
9 Entertainment Software Rating Board

vett részt. A pólónak szinte mágikus hatása volt az emberekre. Amint a játékosok megpillantották, azonnal köré gyűltek, és mintha csak színész vagy zenész sztár lenne, sorfalat álltak neki, vagy leborultak előtte. Csak a legbátrabbak mertek gratulálni neki, azt is izzadó tenyérrel tették. Autogramot először egy CompUSA-alkalmazott kért tőle, épp amikor a boltot elhagyva a Testarossájába szállt volna. Ezek az alkalmak egyre gyakoribbakká váltak. Sőt egy idő után már nem csak autogramot kértek tőle, hanem szó szerint térdre hullottak előtte, és azt kiabálták, hogy „nem érdemeljük ezt a kegyet!", ahogy Wayne és Garth tették ezt a rocksztárokkal a Wayne világa című filmben. A többi id-s ilyen alkalmakkor nem hitt a szemének; kínosnak érezték az egészet. Ahogy egyikük fogalmazott: „Mi nem a Metallica vagyunk, hanem egyszerű játékosok!"

Ahogy egyre ismertebb lett az id, a rajongók – és persze a média is – egyre többet akart tudni róluk, hogy kikből, milyen emberekből is áll a csapat. Ezért az id hírlevelet kezdett írni, amit a játékosok egy kérelmező e-mail után kaphattak meg – ez később úgy híresült el, mint az id számítógépeire való „mutogatás". Eleinte főként a fejlesztés alatt álló technológiákról írtak, de hamarosan egyre inkább az id legjelentősebb alakjainak életéről szólt, különösen sokszor volt szó például a két John autóiról. A játékosok imádattal vették a Doomot, és ugyanez a csodálat hamarosan kiterjedt az egész id-re is. Ez teljesen új jelenség volt; Jay a „megszállott őrültek imádatának" nevezte. Senkit nem imádtak jobban ezek a megszállott őrültek, mint Romerót. Ő pedig reagált erre, nem csak egyedi pólóival, de kinézete megváltoztatásával is: hosszúra növesztette sötét haját, és egyre többször hordott kontaktlencsét szemüveg helyett. Azt viszont nem lehetett róla elmondani, hogy az elé boruló játékosokat alattvalóinak tekintette volna. A haverjainak, barátainak tartotta őket. Úgy gondolkodott, hogy ez a sok ember, aki leborult a lábaihoz, ugyanannyira szereti a játékokat, amennyire ő is. Hiszen Romero legalább olyan megszállott Doom-játékos volt, mint rajongói. Ő és Shawn szinte minden nap késő éjjelig bent maradtak az irodában, egymásra vadászva a vörös folyosók labirintusában. Ha pedig Romero éppen nem játszott a Doommal, akkor a Doomról beszélt. Állandóan figyelemmel kísérte a hihetetlen sebességgel hízó Doom-témájú online beszélgetőszobákat, fórumokat és weboldalakat, mindenhez hozzászólva, legyen az új mod, bajnokság vagy éppen a hackerek újabb felfedezése. A külső világ számára Romero volt az id.

Ez tökéletesen megfelelt a többieknek. Nem akartak állandóan feltűnni a sajtóban, vagy Doom-rajongók tömegeivel beszélni órákon át. Jay volt talán ehhez a legközelebb, de mivel ő foglalkozott az üzlettel, a céges kapcsolatokkal, ez a munkájával járt. Ha a sajtónak kellett valaki a fiatal és sikeres bandából, John „Én írtam" Romero azonnal sietett; és mivel tökéletes volt ebben a szerepkörben – vidám volt, vicces, magával ragadó, és csak úgy duzzadt az energiától – Adrian, Carmack és a többiek is elégedettek voltak. Igazából Romero volt az id legnagyobb rajongója attól a pillanattól kezdve, hogy Dangerous Dave minden szerzői jogot megsértett a monitorán. Amikor ő lelkendezett a cégről, az nem a tulajdonos kötelező lelkesedése volt, hanem a legnagyobb rajongóé. Ám Romero lelkesedésének stílusa a deathmatchek alatti megnyilvánulásaihoz hasonlított – véleményét mindig azonnal, nyersen fogalmazta meg. Az id a világ tetején volt, és Romero mindenkor azt sulykolta, hogy mekkora királyok ők, és még mennyivel jobbak

lesznek a jövőben. A cél az – írta a hírlevélben – hogy az egész világ NeXTSTEP gépeket használjon fejlesztésre, mindenki kapcsolódjon az internetre, és mindenkinek legyen egy Testarossa TR512-ese." Romero ráadásul az elsők között fakadt ki az új operációs rendszer ellen. „A DOS a király! A DOS-kiterjesztések a POKLOT jelentik a fejlesztőknek! A Windows egy sz**kupac!"

Amikor 1994 nyarán Romero feltűnt Austinban, a Doom-versenyen, már szinte isteni – játékisteni! – dicsfény áradt belőle. Miközben a játékosok szokás szerint előtte hajlongtak, egy riporter megkérdezte, hogy miért jöttek a versenyre. Romero a mellkasára ütött, és a következőket mondta: „Hogy mindenkit szétlőhessünk!" Romero és Shawn csendesen üldögéltek székeikben, amíg a többiek játszottak. Teljes csend volt, csak a gépek zúgtak, és izzadt ujjak nyomkodták a billentyűket. Ennek azonnal vége szakadt, amikor az id-s srácok is sorra kerültek. Romero a shotgun néhány lövésével leterítette egy ellenfelét, és rögtön ordítani kezdett: ezt besz**tad, f***fej!" Az amúgy is megilletődött srác a szemben levő gép mögül félve pillantott ki. Shawn ismerte ezt a tekintetet. Egy olyan játékosé volt, aki még sosem hallott igazi, féktelen káromkodásokkal tűzdelt versengést – ő is pont ugyanígy nézett, amikor Romero először szórta rá átkait. De mostanra Shawn is profivá vált, és bekapcsolódott, mihelyst egy jól helyezett BFG-lövéssel véres pacává változtatta ellenfelét: „ezt kapd ki, f***kalap!" A többiek először csak néztek, és összerezzentek egy-egy szaftosabb beszólás után. A végére viszont már mindenki belejött a dologba – megtanulták Romero leckéjét.

Romero élvezte a hosszú utat Ferrarijában. Jó életet élt, pedig csak 26 éves volt. Az apja és a mostohaapja sosem hittek benne, de ő egyre feljebb kapaszkodott – és most végre megérkezett. Tényleg ő lett a Programozó Ász, a Gazdag Ember. Rendbe hozta kapcsolatát szüleivel, akik már másként tekintettek azokra a napokra, amikor a kis John egész nap a játéktermekben szórakozott. Imádta új feleségét, Beth-t, és két fiát, Michaelt és Stevent, akik ugyan Kaliforniában éltek, de rendkívül büszkék voltak rá. Pontosan azzá az emberré vált, amilyen annyi évvel ezelőtt lenni szeretett volna! Egyik éjjel, az irodában Romero hirtelen késztetést érzett, hogy megossza élményeit, gondolatait valakivel. Belépett Carmack szobájába, ahol barátját természetesen a megszokott pózban találta: a PC előtt ült, diétás kólával a kezében. A Doom megjelenése óta Carmacknak rengeteg dolga volt, át kellett írnia a Doomot több platformra, például Atari Jaguarra és a Sega új konzoljára, Saturnra. Az id elképesztő pénzeket kapott ezért – csak az Ataritól 250 000 dollárt! De Carmackot nem a pénz izgatta, hanem az, hogy végre megint programozhatott. Ez volt az, amit igazán szeretett: amikor dolgozhatott, amikor új intellektuális kihívások elé állíthatta magát. Persze nem volt ellenére a rengeteg pénz, hiszen ahogy Romero, úgy most ő is rendbe tudta hozni kapcsolatát szüleivel, akik már csodálták munkáját, és mindenben támogatták – az anyja ráadásul szívesen játszott a Commander Keennel. Carmack még néhányszor randevúzott is, a kedvenc kínai étterme tulajdonosainak lányával. Ezek a dolgok sem vonhatták el azonban munkájától, még most is szinte minden idejét az id-beli irodájában töltötte. Semmi sem okozott akkora élvezetet neki, mint amikor elegáns programkódot tudott írni, amikor új dolgokat tanulha-

tott, fejleszthette képességeit. Azt is tudta, hogy minden programozói tudására szüksége lesz, amikor végre nekilát új játékmotorjának megalkotásához.

Amikor ebbe belekezdett, észre kellett vennie, hogy Romero nincs ott: deathmatchezik, interjúkat ad, beszélget a rajongókkal. Valami megváltozott, valami eltűnt. Carmack úgy gondolta, ennek a munka, a Doom 2 látja kárát. Egyre inkább elmaradtak a kitűzött határidőktől. Mivel Romero rocksztárkodott, a rá kiosztott pályák nem készültek el. Helyette a másik két designerre nehezedett minden feladat; Sandy Petersennek és a nemrég felvett American McGee-nek kellett elkészítenie a pályákat. A Doom 2 tervezett 32 pályája közül Romeróra csak hat volt kiosztva. Romerónak persze megvolt a magyarázata: az ő összetett pályáira több idő kell. De Carmack mást gyanított: azt, hogy Romero elveszítette a szeme elől, hogy mi a legfontosabb. Az interjúk és a Shawnnal való küzdelmek mellett Romero producerként dolgozott egy régi barát, wisconsini fejlesztőcége, a Raven következő játékán. Romero azt találta ki, hogy a Doom engine-ből még több pénzt ki lehetne hozni. „Csináljunk több játékot ezzel a grafikus motorral, ebben sok pénz van még. A Raven nagyon király kis csapat, licencelhetnénk nekik a motort, aztán mi adhatnánk ki a játékukat." Carmack beleegyezett, de minden lelkesedés nélkül. Miért akarnának még nagyobbá válni…?

Romero számára sem a további terjeszkedés volt a cél, hanem a szórakozás. Imádott játszani. Azért élt, hogy játszhasson. Nem létezett jobb játék a Doomnál. A Ravennel kötött megállapodás is csak új, nagyszerű játékokat jelentett neki. Aznap éjjel, Romero Carmacknak mesélte el először új életfilozófiáját. Itt van az idő, hogy élvezhesse, amit az id-vel elért. Nem lesznek többé megfeszített munkával töltött hetek. Nem lesznek többé húszórás monitornézéstől bevérzett szemek. „Nem lesz több halálos tempójú meló!" – mondta boldogan. Carmack csendben maradt. Csak a kurzor világított a monitoron. A régi időkben Romero itt maradt volna mellette, együtt kísérleteztek volna az új engine alapjaival, és napkeltéig irtották volna a programhibákat. Ehelyett Carmack most azt nézte végig, ahogy a fickó az „Én írtam" pólóban gondtalanul kisétál az ajtaján.

Tizenegyedik fejezet

RENGÉSEK

Mindenkinek vannak beteljesületlen álmai. Talán azért, mert az álmok túlságosan pénz- vagy időigényesek: repülni, versenyautót vezetni... Talán azért, mert elérhetetlenek: űrháborút vívni földönkívüliek ellen, vámpírra vadászni... Vagy talán azért, mert illegálisak: felforgatni a külvárost, és egy lefűrészelt csövű shotgunnal kivégezni a helyi gengsztervezért... De az álmok mindig jelen vannak, minden nap foglalkoztatják az elmét. Csakis ezért épülhetett többmilliárd dolláros iparág arra, hogy emberek élik ki fantáziáikat a legújabb technológiák segítségével. Csakis ezért létezhetnek videojátékok.

Természetesen a videojátékok nem teszik lehetővé, hogy az emberek átéljék az álmaikat. A játékosok csak egy fejlesztő által szimulált álmot látnak, ahol az akció digitális, a számítógép, televízió vagy konzol korlátai közé van szorítva, és csak a szemükön, fülükön és ujjbegyeiken keresztül érzékelik azt. Mégis, amikor a daytonai versenypályán száguldanak, vagy amikor megrohamoznak egy bolygóközi katonai bázist, úgy érzik, valahol máshol vannak, távol hús-vér testüktől, irodai gondjaiktól és sokasodó számláiktól. A játékok segítségével megszökhetnek, tanulhatnak, feltöltődhetnek. A játékokra szükség van.

Ez a gondolat már a régi görögök óta létezik – Platón írta, hogy „minden férfinak és nőnek a legnemesebb játékokat kellene űznie, elméjével kilépve a jelenből". Az ötvenes években Johan Huizinga antropológus így fogalmazott: „a játék (...) szignifikáns életfunkció (...), amely meghaladja a sürgős életszükségleteket is, és jelentést ad a tetteknek. Minden játék jelent valamit." Új nevet javasolt az emberi fajnak: „homo ludens", avagy a játékos ember. Marshall McLuhan a hatvanas években így vélekedett: „A játékok nélküli társadalom a zombik tompaságával süllyed automata-létbe. (...) A játék népművészet: kollektív, közösségi reakció bármely kultúra akcióira és fő mozgatórugóira. (...) Az emberek játékában megmutatkozik, milyen sokat érnek (...), akár Disneyland-szerű mesterséges édenkertek, akár megfejthető utópisztikus látomások, amelyek által teljesebb lesz mindennapi életünk."

1994-re már nem volt többé utópisztikus látomás a játék, amely a Star Trek virtuálisvilág-szimulátorára, a Holodeckre hasonlított. A science fiction lassacskán valósággá vált. 1992-ben megjelent Neal Stephenson sci-fi regénye, a Snow Crash, ami megterem-

tette a Metaverzumot. Ez az alternatív valóság nagyban emlékeztetett a cyberspace-re, más néven kibertérre, amit William Gibson 1984-es klasszikusa, a Neurománc képzelt el. Az internet megkezdte hódító útját, lehetővé téve, hogy több ember csatlakozzon ugyanahhoz a hatalmas számítógépes hálózathoz. A játéktermekben virtuális valóságot szimuláló játékok zümmögtek – szokatlan masinák nagy, ormótlan sisakokkal, amelyek öt dollár körüli összegért FPS-nézetű digitális világba repítették a játékost. A programozók új generációja munkáját, életét szentelte akkoriban a Holodeck megvalósításának. Ahogy John Carmack mondta: „Erkölcsi kötelességünk, hogy ezt megcsináljuk." A kinyilatkoztatás végül a Quake-hez vezetett.

Minden játék fejlesztése úgy kezdődik az id-nél, hogy John Carmack elmondja a többieknek, mit fog tudni a következő grafikus motor. Amikor Carmack először vázolta elképzeléseit a Quake technológiájáról, Romero teljesen lázba jött. Évekig beszéltek egymással arról, hogyan lehetne megvalósítani ezt a játékot. Az ihletet régi Dungeons & Dragons-játékaikból merítették; Quake, azaz „Rengés" volt a Carmack által tervezett karakter, aki hatalmas kalapácsának birtokában képes volt épületek lerombolására, és akinek egy természetfeletti idéző varázstárgy, a Pokolkapu Kockája lebegett a feje felett. Az id-s srácok először a korai Commander Keen-napokban dolgoztak Quake-játékon, de akkor feladták, mert úgy érezték, a technológia még nem elég fejlett ahhoz, hogy az ötlet megvalósulhasson. Aztán Carmack egyszer csak bejelentette: eljött az idő. A technológia felkészült arra, hogy létrejöjjön a legmeggyőzőbb, leginkább magával ragadó 3D-s játékélmény, az első olyan, gyors akcióval teli first person játék, amely támogatja az interneten összegyűlő játékoscsapatok versengését. A Quake így lehet nemcsak az id, hanem a világ legnagyratörőbb játéka.

Romero szinte felrobbant az ötletektől. „Egy teljesen 3D-s motor!" – mondta. – „A pokolba is, lehetnének benne mindenféle erdők... Meg a varázstárgy, amiről még a Keen idejében beszéltünk, a villámló kalapács! Ez lehetne a fő fegyver a Quake-ben! Betehetnénk azt a transzdimenzionális varázstárgyat is, a Pokolkapu Kockáját, csak keringene a fejed körül, és tenné a dolgát! Lehetne saját személyisége, meg programozása, amitől úgy éreznéd, hogy ő külön lény: megtámadna embereket, ha jó vagy hozzá. Ha lezúznál vagy megsebeznél valakit, bizonyos hatótávon belül a kocka táplálkozna az okozott fájdalomból. Így minél több fájdalmat okoznál, annál boldogabb lenne a kocka, és elkezdene segíteni neked; gyógyítana, amikor nem vagy jól, vagy elteleportálna máshova. Viszont ha régóta nem harcoltál, elkezdene sebezni téged, vagy lelépne, és csak remélhetnéd, hogy egy nap még visszajön..."

Romero olyan izgatott volt, hogy meg kellett osztania az újságokat minden id-rajongóval. „A következő játékunk elsöpri a Doomot a pokolba!" gépelte, „A Doom tök szívás, ha következő játékunkhoz mérjük, aminek a címe: Quake: The Fight for Justice! A Quake nagyobb lépés lesz a Doom után, mint a Doom volt a Wolf 3D után." Romero rácsapott a billentyűzetre, és feltöltötte az üzenetet az internetre. De mivel a Doom II még fejlesztés alatt volt, a többi tulajdonosnak túl korai volt a kialakult Quake-csevej. „Romero kitálalt és elmondta a népnek, mire készülünk – panaszolta Adrian Kevinnek és Jaynek. – Annak ellenére, hogy mind tudjuk, mennyi változás lehet még, szóval nem

kellene még publikálni a terveinket. Romero csak szereti a felhajtást, ezért csinálja." Jay, akit a játékosok több ízben is kérdőre vontak, miután a Doom nem tudott határidőre megjelenni, osztotta Adrian aggályait. „Ne vetíts a játékról, mert egyelőre csak terv az egész – mondta Romerónak. – Ha nem valósul meg, az visszaüthet." Romero egyetértett, de hamarosan megint elszólta magát. „A Quake nem csak játék lesz – nyilatkozta a Computer Player magazinnak. – A Quake újabb lépés lesz." Meg kellett állítani.

Egy késő éjjel, 1994 szeptemberében Romero a gépe előtt ült, és a Doom II hangjait keverte. A játék már majdnem elkészült, ő pedig felvállalta, hogy csiszolgatja az utolsó ellenfél, a játék főszörnyeként ismert Icon of Sin hanghatásait. A játék megnyeréséhez a játékosnak a két szeme között kellett eltalálnia az Icont – egy irtózatos rémséget, aki szörnyekké alakuló kockákat köpdösött a játékos felé. Romero a játék tesztcélokból létrehozott speciális üzemmódjában rohangált körbe, amely lehetővé tette számára, hogy átmenjen a falakon – akár azt is, hogy bemenjen a kép mögé, amit a játékos látni fog a játékban. Amint Romero átrohant az Icon of Sin falán, végigfutott a hátán a hideg. Tényleg a saját arcomat láttam? Egy vállrándítás után visszatért a munkájához, arra gondolva, hogy talán túl sok időt tölt el a játékkal. Aztán megint keresztülrohant a szörny mögötti falon, és megint a saját arcát vélte felvillanni. Milyen furcsa, gondolta, és lassan hátrálni kezdett. Sokként érte a felfedezés: fejének digitális mása lenyakazottan, véresen vonaglott egy karón. „Ne már, b****ameg!" – fakadt ki. Romero visszarohant a karakterével és az Icon of Sinre lőtt, majd követte a kilőtt rakéta útját: az átrepült a szörnyön és a hátsó falon, be a rejtett szobába, és telibe kapta a Romero-fejet, ami megrándult a kíntól. Romero megértette a tréfát. A játékos azt hihette, úgy nyer, ha legyőzi a szörnyet, de valójában végig Romeróra lőtt. Ő maga volt az Icon of Sin.

A következő reggelen már azt beszélte az egész iroda, hogy Romero megtalálta a meglepetést, és ő maga is hagyott egyet. Adrian és Kevin betöltötték az utolsó pályát, és elkezdtek rakétákat lőni a szörnyre. Mindvégig démonikus hangokat hallottak a rejtett szobából – mintha egy visszafelé lejátszott Judas Priest-szám lett volna. A szavak felismerhetetlenek voltak, de visszafelé játszva értelmet nyertek: „Hogy megnyerd a játékot, – döngött a hang – engem, John Romerót kell megölnöd!" A következő rakétatalálatra az Icon of Sin halott volt.

1994. október 10-én a Doom II megérkezett a Limelightba. A Limelight egy hajdani templom New Yorkban, amit gótikus night clubbá alakítottak – ez volt a Doom II bemutatkozó sajtópartijának helyszíne. A TSI Communications, ez a tapasztalt PR-vállalat, akit a GTI azért bérelt fel, hogy berobbantsa az id Software nevét a köztudatba, a kétmillió dolláros marketing-büdzsé jelentős részét fordította arra, hogy a klubot démonok erőszak uralta pokoli palotájává változtassa. Egy holografikus gép a játék szörnyeit vetítette a bejárati ajtó mellett. A játék techno-rock zenéi bömböltek minden helyiségben. A templom közepén felépített óriási deathmatch aréna remegett az eseményre érkezett Doom-játékosok alatt. A riporterek, akik a Wall Street Journaltól a The Village Voice-ig minden újságot képviseltek, félve és kissé zavartan verekedték át magukat a tömegen. Akkoriban egyre növekvő elragadtatás övezte a számítógépes kultúrát és az internetet,

éppen a Netscape Navigator akkori verziója volt a sláger, a Mosaic alkotóinak új böngészőprogramja. Bár sokan hallottak arról, hogy a Doom mekkora underground siker lett, soha nem tapasztalták meg első kézből a furcsa világot. Még Audrey Mann, a TSI által az eseményre delegált újságíró is elképedt. A cége már régóta képviselte a csúcstechnológia iparának két nehézfiúját, az IBM-et és a Sonyt, de még soha nem találkozott olyan egyedi kihívásokkal, amelyek elé az id Software jelentősége állította őt. A Doom II útnak indításakor egy sor új kifejezéssel kellett megismerkednie a reklámiparnak, olyanokkal, mit a deathmatch, a frag és a mod. Vitát nyitottak azon, hogy menynyire illendő a „seggbe rúgni" kifejezést használni sajtóanyagban. „Mennyiféleképpen mondhatjuk, hogy megcsonkít?" – viccelődtek. De amikor a Limelightban szembesültek a válasszal, belátták, hogy lebecsülték az ügyfelüket. „Nem gondoltuk volna, hogy enynyi van a sztoriban – mondta Audrey. – Azt gondoltuk, csak egy játékot kell bemutatnunk..."

A Doom II nem csak egy játék volt – és ez aznap éjjel világossá is vált –, hanem egy újabb lépés. A riporterek, akiket korábban nem érdekeltek Jay sajtóanyagai a cégről, ostrom alá vettek minden id-játékost, akit csak tudtak. A tiltakozók is megjelentek. Az olyan erőszakos filmek mellett, mint a Született gyilkosok vagy a Ponyvaregény, a Doom is megjelent a radaron, mint az Amerika fiatalságát fenyegető veszedelem. Miközben Jay beszélt a tömeghez, egy férfi felállt és azt kiáltotta: „Szégyellhetné magát, hogy ennyire erőszakos játékot készít, amivel gyerekek is játszhatnak!" Mindenki elhallgatott, és Jayre nézett, várva a választ. „Uram! – kezdte Jay nyugodtan. – Két gyerekem van, és soha nem tennék olyat, ami káros lehet számukra. Bizonyos értelemben három csibészt alkottunk meg az interaktív médiában, csak fegyverekkel. Ha így tekint rá, a dolog inkább humoros, mint kártékony." De a tiltakozó nem nyugodott le, erőszakról és a Sátánról ordibált, amíg Shawn Green, aki Jay mellett ült a színpadon, magához nem ragadta a mikrofont és bele nem üvöltötte: „Dugulj el, faszikám!" A tömeg nevetett. Úgy tűnt, mindenki az id oldalán áll.

A megjelenés után rögtön hatszázezer Doom II-t rendeltek a kiskereskedők, ami garantálta, hogy a program a történelem legjobban fogyó játékai között lesz. Úgy tervezték, hogy ez a készlet kitart egy negyedévet. Egy hónapig húzta. A Doomsday után a tömegmédia felkapta a játékot. Mindenki, aki kimaradt az Doom-kultuszból, most nem hagyta ki, míg a többiek büszkén trombitálták szét, mennyire tapasztalt öreg rókák. Különféle újságírók áradoztak a játék vonzerejéről, a marketingjéről, az erőszakról, a nagy amerikai sikersztoriról. „Olyan közel áll a virtuális valósághoz, amilyen közel mered engedni magad" – dőlt a Chicago Sun Timesból. „Virtuális mészárlás és valóságos haszon" – szólt a New York Times szalagcíme. A The Economist esszét közölt, „Doomonómia" címmel, ami akadémikusan elmagyarázta, hogyan „teszi gazdaggá és emeli ki a homályból alkotóit a vértől csöpögő játék, és hogyan ad leckét jelentőségéről a holnap informatikai gazdaságának." A The Red Herring azon csodálkozott, hogy az id „egész mappát töltött meg olyan cégvezetők és magánbefektetők leveleivel, akik égnek a vágytól, hogy pénzüket az id-ben tudják" – de a vállalat rendületlenül független maradt. Természetesen a több millió játékos, aki szerte a világon megélte a játékot, vajmi keveset törődött

ezzel az egésszel. Tudták, hogy ami igazán eladja a játékot, az a deathmatch. Az embert, aki saját deathmatch-et akart, DWANGO Bobnak hívták.

DWANGO Bob, akit Bob Huntley néven is ismertek, harmincnégy éves volt, külsejét és viselkedését tekintve leginkább a woodstocki műsorvezető, Wavy Gravy texasi kiadására emlékeztetett. A high-tech iparba úgy tört be, hogy interaktív bódékkal szórta tele Houston benzinkútjait. Néhány év után elkezdett leengedni, valami mást akart – ekkor talált rá a Doomra. 1994 elején a DWANGO fiúk beletemetkeztek a „munkába", hajnali 2-ig maradtak az irodában, míg a feleségeik otthon aludtak, addig ők a játékkal szórakoztak. Bob üzlettársa, Kee Kimbrell újabb áldozata volt a Doom-függőségnek. Végül Bob egyik éjszaka magához hívta Kee-t és azt mondta: „Ha nem pucolod le a Doomot minden gépről, ki vagy rúgva." Kee nem esett kétségbe; ahelyett, hogy törölte volna a játékot, átnevezte a megfelelő fájlt – hogy Bob ne találhassa meg –, majd folytatta a játékot. Amikor Bob rájött a turpisságra, valami bekattant benne. Ha ezek a srácok ennyire szenvedélyesen imádják a játékot, talán lehetne kezdeni vele valamit! Bob leült kicsit gondolkozni, és az élete örökre megváltozott. Rájött, hogy a nagy izgalom lényege a szemtől szembeni versengés: az, amikor élő emberek játszanak egymás ellen a számítógépes hálózaton. Némi kutakodás után rádöbbent, mennyire nincs egyedül. A Doom deathmatch megszállta az emberek életét: a rajongók hétvégén is bementek a munkahelyükre, hogy játszhassanak az ottani hálózatokon, kizavarták gyerekeiket az alagsorokból, hogy saját hálózatot drótozzanak...

Milyen hihetetlenül jó lenne, gondolta Bob és Kee, ha a játékos ellenfélül választhatna akár véletlenszerűen is olyan embereket, akik tőle távol élnek – más házban, más városban, vagy akár más államban! Mi lenne, ha létezne egy központi számítógép, egy szerver, ami a játékot a szomszéd kosárlabdapálya virtuális megfelelőjévé változtatná – azzal a különbséggel, hogy a játékosok a világ bármely tájáról tudnának játszani! Az volt a probléma, hogy a Doom nem így működött: csak modemes kapcsolatot támogatott. Ez azt jelentette, hogy az egyik játékosnak modem használatával telefonálnia kellett a másik számítógépnek, és amint a kapcsolat létrejött, megkezdődhetett a játék. Az elszánt Kee átugrott Bobhoz, és megszólalt: „Azt hiszem megoldható, hogy telefonvonalon keresztül is működjön a játék." „Oké – mondta Bob, és szeme előtt megjelentek a dollárjelek –, hat hetet kapsz. Ha összehozod, megígérem, hogy elmegyünk az id Software-hez vele." Bob blöffölt. Nem ismerte az id-t. De texasi fiúként úgy látta, nekik elég könnyen sikerül majd megnyerni a céget. Nem sikerült. Hívására, mint oly sok más hívásra, senki nem válaszolt. Öt héttel később Kee elindult a motorbiciklijén Bobhoz, hogy közölje vele a nagy újságot. „Rájöttem! – mondta lihegve. – Adj tíz percet!" Bob leült a számítógép elé, miközben Kee szakadatlanul püfölte a billentyűzetét a másik szobában. Tíz perccel később Bob megkapta a jelet, és elindította a programot, amit Kee írt. Egyszerű kezelőfelületet látott, ami egyszerűsítette a többszemélyes játék nehézségeit. Ezzel a programmal bárki bejelentkezhetett, és csatlakozhatott egy számítógépes rendszerhez, ami a játékot támogatta, vagy ahogy a szleng nevezi, „hosztolta". Így a játékosoknak nem kellett egy helyszínen tartózkodniuk, elég volt felhívni egy számot, csatlakoz-

ni egy chat szobához, és kiválasztani három másik Doom-játékost. „Oké! – mondta Kee mosolyogva. – Ezzel lenyűgözzük az id-t!"

Bob szemlesütve közölte a rossz hírt: „Az id nem beszél velünk. Még a francos telefonra sem válaszolnak." Faxszal, levéllel és e-maillel is próbálkozott, de egyik sem hozott sikert. Már kezdték elveszíteni a reményt, amikor Bob talált egy cikket, amely a New York-i Limelightban hamarosan megrendezésre kerülő Doom II sajtórendezvényről szólt. Felhívta az id-t reklámozó céget. „Nagy lehetőséget kínálok az id-nek! – mondta. – Egyszerűen muszáj ott lennem az eseményen." A telefon túloldalán levő fickó annyit válaszolt, hogy persze, mindenki be akar jutni a világ minden tájáról – de felejtse ezt el. Bob kitartott, és lyukat beszélt az illető hasába. „Oké! – tört meg végül a fickó. – Ha ide tud repülni Houstonból, meglátom, mit tehetek." Bob letette a telefont és Keehez fordult: „Megyünk New Yorkba!" Kee és Bob villámgyorsan repülőjegyet vásárolt, és szobát foglaltak a New Jersey-i Holiday Innben. Mivel a legutóbbi üzletük még nem hozott pénzt, kenyérmorzsákon éltek. Mindent a Doom új szolgáltatására tettek fel, aminek a Dial Up Wide Area Network Games Operation, vagyis a DWANGO nevet adták. Órákkal a rendezvény előtt Bob és Kee megérkezett a klubba és találkozott a TSI egy illetékesével. „Oké – mondta nekik sietve, majd a kezükbe nyomott két pólót –, vegyétek fel ezeket." Bob és Kee belepréselték magukat a kicsi, fekete pólókba, amiknek elején a jól ismert Doom-embléma feszített, hátoldalán pedig a „versenyző" felirat. A szervező közölte velük, hogy az egyetlen mód a bejutásra az, ha versenyzőként indulnak a Doom deathmatch versenyen. Bob és Kee körülnézett. Mögöttük több tucat vézna suhanc feszített hasonló pólóban – fele olyan idősek voltak, mint ők. Bob nagyot nyelt. Persze, ő és Kee játszottak a Doommal, de a keményvonalas játékosokkal való összecsapás nagy leégést ígért. Tényleg azt várják el tőlük, hogy ezek ellen a bajnokok ellen játsszanak a nemzetközi sajtó előtt? Gyors köszönetet mondtak a szervezőnek, és átmentek az utca túloldalára, hogy feltöltsék magukat egy bárban.

Visszafelé menet belebotlottak a TSI-s fickóba, aki már messziről kiabált: „Lekéstétek a sorsolást! Siessetek, befelé!" Bob volt az első, akinek küzdenie kellett. Perceken belül lemészárolták. Kee hasonlóan gyors véget ért. A játékkal végezve elindultak megkeresni az id-t. Végül sikerült levadászniuk Jay Wilburt, aki ránézett a sörszagú, középkorú, szűk versenyzői pólóban feszítő fickókra, és lekoptatta őket. „Nincs időm rátok, nem érdekeltek, húzzatok innen" – mondta, majd eltűnt a tömegben. Hőseink már a kijárat felé tekintgettek, amikor Kee kiszúrta Romerót: nyomra vezette az összetéveszthetetlen, hosszú, sötét haj és a készítőknek járó Doom-póló. Idegesen kivárták, amíg Romero szünetet tart a játékban, majd lerohanták: „Mi írtuk ezt a szoftvert! – heveskedett Kee – Betárcsázhatsz vele a modemeddel egy szerverre, és játszhatsz más emberekkel, akiknek szintén van modemjük. Ez az egyetlen lemezünk! Őrizd meg az életed árán is!" A parti után Romero mesélt Jaynek a lemezről. A DWANGO ötlete nem volt áttörés – az id-nek már magától is eszébe jutott, csak éppen még nem programozták le. Mivel úgy volt, hogy a Quake lesz az a játék, amivel lehet majd interneten nyomulni, vártak az online játékmód kivitelezésével. „Ámbátor – mondta Jay –, nem lenne jó, ha ezek a melákok végeznék el a mi melónkat, aztán felhívnák vele az AOL-t vagy a Time Warnert."

„Rendben – mondta Romero –, talán lesz öt percem arra, hogy megnézzem, mit tud a lemez."

Amikor hazaért texasi otthonába, Romero betette a lemezt a meghajtóba, és felhívta a houstoni számot. Miután a modem bejelentkezett, üzenetet kapott Kee-től: „Gyere, próbáljunk ki egy játékot!" A következő percekben Romero tudta, hogy Kee Houstonban van, ő pedig Dallasban, mégis ugyanazt a deathmatch partit játszották. Romero felemelte a telefont: „Ez kib***ottul jó! – lelkesedett. – Szeretek sokáig ébren maradni, és mindig az a baj, hogy játszani akarok, amikor csak kedvem tartja – de nem ébreszthetem fel hajnali háromkor a haverjaimat azzal, hogy hé, nem akarod, hogy szétlőjem a fejed, he? Én a nap 24 órájában, a hét 7 napján játszani akarok. Bármikor. Ez a megoldás! Csak betárcsázol ezzel a cuccal, és már játszhatsz is!" Carmack és a többi tulajdonos nem volt meggyőzve. Ahogy Carmack látta, ez is csak egy volt Romero szórakozásai közül – mint az interjúk, a Raven, a deathmatch-ek –, amelyek az igazi munkától, a játékkészítéstől tartották távol őt. Romero azzal érvelt, hogy ha be tudnák indítani az online játékot, tovább épülhetne a Doom-közösség, és az bizonyára a vállalatnak is hasznára lenne. Miután rávette Jayt, hogy tegyen ajánlatot a DWANGO bevételének 20 százalékáért, Romero minden éjjel azon a projekten dolgozott, amit a Heretic (a Raven Romero által felügyelt játéka) shareware verziójával együtt készült kiadni. 1994. december 23-án telefonált Bobnak és Kee-nek: „Most fogom feltölteni. Fogjátok bírni? Mert ha bejön, elárasztanak benneteket a játékosok!" Igaza lett.

A DWANGO híre keresztülsöpört a Doom-rajongók egyre növekvő táborán. 1995 januárjára tízezer ember fizetett havi 8,95 dollárt, hogy Bob és Kee houstoni szerverét felhívhassa. Olaszországból és Ausztráliából is érkeztek hívások. Ebben az ütemben a DWANGO egyetlen szerverrel évi egymillió dollár fölötti bevételt termelt volna! Bővülni kellett, és ez egyáltalán nem volt nehéz feladat. A DWANGO lelke egyetlen számítógép volt néhány tucat modemmel és telefonvonallal. Mindössze annyit kellett tenniük, hogy megvegyék az alkatrészeket, és szerte az országban megegyezzenek olyan emberekkel, akik hajlandóak lennének felügyelni, hosztolni a gépeket saját otthonaikban vagy irodáikban. Bob, Kee és Mike Wilson (egykori koktélbár-menedzser és Adrian Carmack gyerekkori barátja) ország körüli útra indultak, hogy a DWANGO-t terjesszék. Remek húzás volt. 35000 dollárért beüzemeltek egy DWANGO szervert, és onnantól kezdve dőlt a lé. „Tuti pénzgyártó gépezet volt" – mondta Mike. Ügyvédek, programozók, zenészek, a legkülönbözőbb foglalkozású emberek – Adrian Carmackot is beleértve – kaptak a lehetőségen. A DWANGO fiúknak magánlakásuk volt New Yorkban, lakosztályaik Seattle-ben, raktáraik San Joséban. Négy hónap alatt huszonkét szervert helyeztek üzembe. A srácok minden nap elrohantak a legközelebbi Home Depot üzletbe, és kábelekkel felszerelkezve lóhalálában dobták össze az újabb szervert, majd kisétáltak az ajtón, kezükben 35000 dollár készpénzzel. Egyszer egyetlen éjszaka tízezer dollárt költöttek egy sztriptízbárban. A táncoslányok érdeklődve hallgatták, hogy ezek a fickók valamiféle „deathmatch" árusításával keresték ezt a rengeteg pénzt – azt gondolták, akármi is az a „deathmatch" nevű drog, nagyon durva anyag lehet...

A deathmatch láz és a növekvő publicitás hatására a Doom II nemcsak betört a piacra, de szét is zilálta azt. Ron Chaimowitz és a GTI gyönyörűségére a játék aratott a toplistákon. Néhány hónappal a megjelenés után Romero és Jay odagördültek a helyi bank egyik autós fiókjához, hogy beváltsák az első jogdíj-csekküket. A bankpénztáros ellenőrizte a csekket, és kis híján összeomlott. A csekk ötmillió dollárról szólt. Ekkora összegről lévén szó, a két fickónak a Ferrariban legalábbis be kellene fáradnia az irodába, gondolta. Mire Romero visszatért az Austin Virtual Gaming következő Doom-bajnokságára, már nem ő volt az egyetlen, aki sértéseket ordibált és falakat püfölt. A deathmatch életmóddá vált. A terem tele volt fiatalokkal, akik olyan szitkokat üvöltöztek egymásnak, mint a „Kapd be a f***t!" vagy a „B**** meg egy majmot!" Törött billentyűzetek és kibelezett egérzsinórok borították a padlót. Az egyik fal teljesen át volt szakítva – a maradandó sérülést egy csalódott játékos ökle okozta. Itt esett meg első alkalommal, hogy Romerót megverték a saját játékában. Nem ez volt az utolsó ilyen eset. A DWANGO sikerétől és a Doom II-től feltüzelve Romero több deathmatch-et játszott Shawn Greennel, mint valaha. 1995 nyarán aztán egy szép napon Carmacknak elege lett. Belefáradt, hogy Romero elpocsékolja az idejét, belefáradt az üvöltözésbe, a káromkodásba, a falcsapkodásba és az ajtón kirepülő törött billentyűzetekbe. Bosszút forralt. A következő napon Shawn önbizalomtól duzzadva lépett Romero irodájába, és kihívta Romerót egy meccsre. „Haver – mondta Romero –, hiszen tegnap is a porba aláztalak! Na gyere, bármikor készen állok!" Mindenki köréjük gyűlt. Romero kinyitott egy doboz Dr. Pepper üdítőt, és elkezdett játszani. Vadul üldözte Shawnt a pályákon, de hiába. Shawn teljesen megsemmisítette őt. Valahányszor Romero a hátába került, Shawn villámgyorsan körbefordult, és Romero arcába ürítette a fegyverét. „B**** meg! – üvöltött Romero. – Mi a sz*r van ezzel az egérrel?" Az asztalhoz csapta az egeret, miközben figyelmetlenül a nadrágjára borította az üdítőjét. „A p***ába!" Mindenki nevetni kezdett. „Mi van?" – kérdezte Romero, a Dr. Peppert törölgetve a lába közül. Akkor árulták el neki, hogy egy spéci hackelés miatt történt minden. Carmack leprogramozott egy opciót Shawn gépén, ami lehetővé tette számára, hogy egy parancs begépelésével a normál sebesség tízszeresével mozogjon. Romero körülnézett, és meglátta Carmackot az előtérben. Carmack ritkán nevetett – de abban a pillanatban láthatóan nagyon jól érezte magát.

Ha a deathmatch kiút volt a stresszből, munkából, családi gondokból és a fáradtságból, olyan kiút volt, amit Carmack nem igényelt, és emiatt nem is értett meg. Soha nem volt meg benne az, amiért az emberek a gondtalan időtöltéshez fordulnak. A tévében látott egy műsort tavaszi szünetben italozva eltöltött tengerparti hétvégékről – ahol senki nem programozott. Úgy tűnt, sokan nem élvezik a munkájukat. Carmack nagyon jól tudta, mi teszi őt boldoggá: a programozás. Módszeresen szervezte át az életét, hogy minél több időt tudjon ezzel tölteni. A Doom indulásakor úgy döntött, átállítja a biológiai óráját, és szerzetesi, magányos munkaütemezésre rendezkedik be, távol Romero ordibálásától, az újságírók telefonhívásaitól, és a mindennapi élet szokványos háborgatásaitól. Elkezdte rávenni magát, hogy egy órával később maradjon bent este és egy órával később érkezzen másnap. 1995 elejére megtalálta az ideális munkarendet: délután 4 óra

körül kezdett dolgozni, és hajnali 4-kor távozott. Minden összpontosításra szüksége volt ahhoz, hogy összehozza a Quake-et. Mint arra hamar rájött, a játék nagyobb kihívás volt annál, amit elképzelt. Az volt a célja, hogy egy teljesen szabad háromdimenziós világot alkosson internetes játéklehetőséggel. Carmack, mint oly gyakran, azzal kezdte a munkát, hogy olvasott és kutatott, amennyit csak bírt. Több ezer dollárt adott ki tankönyvekre és egyetemi jegyzetekre, de mindez színtiszta elmélet volt. Nem létezett még olyan számítógépes program, amely interaktív, valós idejű, gyors akciókat kezelő 3D világot teremtett. Hogy megvalósítsa ezt az élményt, nemcsak minden tehetségét kellett latba vetnie, de az utolsó cseppig ki kellett sajtolni az akkori modern PC-k teljesítményét. A helyzetet csak súlyosbította, hogy a kritikus pillanatban, a játék születésénél úgy érezte, elvesztette szövetségesét – Romerót nem lehetett elérni. Jönni fog majd, gondolta. Carmack tudta, hogy Romero jobb programozó volt nála, amikor a Softdisknél találkoztak, de hamar maga mögött hagyta őt. Romero kedve szerint bújt bele mindenféle szerepbe: fejlesztette a külső eszközöket, amiket ő és Tom Hall használt fel a játék szintjeinek készítésekor, beleszólt a grafikus arculatba, kitalálta, hogyan uralja majd az id a világot. A Doom alatt Romero Carmack ideális munkatársává vált – valakivé, aki mellette ül, és nagy tapasztalata van az új technológiákkal való kísérletezésben. A Quake készítésekor Carmack úgy látta, Romero két szerepet akar: a programozóét, aki a motorral dolgozhat, és a munkatársét, aki segít kísérletezni a korai munkafázisban. Romero egyszer már felvette mindkét szerepet. A Doom sikerének mámorában azonban úgy tűnt Carmacknak, most egyiket sem akarja igazán.

De mint Carmack felfedezte, akadtak mások, akik alkalmasak voltak a feladatokra. Programozásban senki nem jobb, mint a veterán szoftverfejlesztő, Michael Abrash – emlékezett Carmack. Abrash grafikai programozásról szóló könyvéből tanult Romero és Carmack, amikor korai játékaikat készítették. Abrash azóta a programozók valamiféle szent ikonjává vált. Otthagyta a grafikai programozást a Microsoft kedvéért, ahol a Windows NT operációs rendszeren dolgozott. De mint bárki, aki a grafikáért élt, tudta, hogy sehol máshol nem olyan látványos az eredmény, mint a játékokban. A Doomnál jobban egyetlen játék sem volt képes lenyűgözni őt. Egy seattle-i útján, amikor anyukáját látogatta meg, Carmack ebéd közben zavarta meg Abrash-t, hogy meséljen neki a Quake tervéről. A kihívás, amit Abrash látott, nem volt más, mint a kibertér megvalósítása 3D grafika révén egy online világban – egy alternatív valóságban, ami él, lélegzik, és vár a játékosok felbukkanására. Abrash pulzusa gyorsulni kezdett. Mint minden grafikával foglalkozó programozó, gyakran elmélkedett virtuális világokról. Amikor a Snow Crashben olvasott a Metaverzumról, azt gondolta: 80 százalékban meg tudnám csinálni – legalábbis elméletben. Nem kételkedett abban, hogy a vele szemben ülő huszonnégy éves fiatalemberben megvan a képesség és az önbizalom, hogy mindez megvalósuljon. Amikor Abrash megemlítette, hogy egy projekt után mindig elcsodálkozik azon, hogy tudna-e megint ilyen jót alkotni, Carmack összevonta a szemöldökét: „Én soha nem kételkedem ebben." Mégis, amikor Carmack arra kérte, hogy jöjjön vele az id-hez dolgozni, Abrash gondolkodási időt kért – már csak azért is, mert el kellett volna szakadnia a családjától. Napokkal később e-mailt kapott a cég nagyfőnökétől, Bill Gatestől. Gates vala-

hogy megtudta, hogy az id milyen ajánlatot tett, és beszélni akart vele. Abrash sokkot kapott: egy találkozó Bill Gatesszel, olyan volt, mint egy pápai audiencia. Gates tudott az id-ről. A programozói beszéltek Carmackékkal arról, hogy készítsék el a játékot a következő Windows verzió alá. De az id csak egy kis vállalat volt Texasban, amit Gates Abrash-sal is közölt. A Microsoft sokat tud nyújtani, mondta, és egy tervben lévő grafikai kutatással kecsegtette Abrash-t. Gates azt is megemlítette, hogy hogyan ment el egy Microsoft alkalmazott az IBM-hez, hogy aztán nyolc hónap után visszatérjen. „Lehet, hogy nem is szeretnéd azt a melót az id-nél..." – vonta le a következtetést. Abrash végül Carmacknak hitt, nem Gatesnek. Úgy vélte, hogy az id-ben rejlő lehetőség túl jó; az első sorban akart ülni, hogy lássa, hogyan fejlődik ki a forradalmian új, hálózatos, virtuális 3D világ. Ezenkívül meghatotta az, hogy Carmack felkereste és meghívta. Carmack magányosnak tűnt – olyannak, akinek senki nem értékeli igazán az ötleteiben rejlő szépséget.

Carmack hamarosan tovább bővítette csapatát. Talált egy ambiciózus pályatervezőt, aki különösen lelkes volt, ha az elképzelésit kellett akcióvá álmodni. American McGee nem a játékok miatt került kapcsolatba Carmackkal, hanem Carmack másik nagy szenvedélye, az autók révén. Carmack a lakótömbjében találkozott vele, miközben American egy kocsiban ült. Vézna volt, láncdohányos, zsírfoltos szemüveggel és ritkás szakállal – American úgy nézett ki, mint egy autószerelő. Gyorsan, pattogó mondatokban beszélt, mint egy autóversenyző veszi az akadályokat: előrerohant, lelassított, és megint kitört. American ereiben üzemanyag keringett. Csak huszonegy éves volt, és gyakran elsütötte azt a viccet a barátainak, hogy szívesen írna egy életrajzot a rendellenes viselkedésűekről, „Growing Up American" címmel. American Dallasban született, soha nem ismerte az apját, különc festő anyja nevelte fel. Nagyon kreatív volt már gyerekként is. Az iskolában élénken beszélt képzeletbeli barátaihoz. Néha megállt, hogy ajtót rajzoljon a levegőbe, amin át képzeletbeli helyekre jutott. Volt érzéke a matematikához és a tudományokhoz, és korán érdeklődött már a programozás iránt is, így végül számítástechnikai iskolában kötött ki. Miután több mostohaapát is lecserélt, American anyja végül megállapodott egy férfi mellett – aki azt gondolta magáról, hogy nő. Aztán egy napon, amikor a tizenhat éves American hazaért az iskolából, minden gyerek rémálma fogadta: az üres ház. Csak az ágya, a ruhái, a könyvei és a Commodore 64 számítógépe maradt meg. Az anyjának minden mást el kellett adnia, hogy két repülőjegyet vehessen és kifizethesse a barátja nemét megváltoztató műtétet. American összepakolta a számítógépét. Magára maradt. Hogy kifizethesse a számláit, kimaradt az iskolából, és furcsábbnál furcsább munkákat vállalt, míg végül leragadt egy Volkswagen szerviznél. Carmackban olyan emberre lelt, akit hozzá hasonlóan az autók és a számítógépek is érdekeltek. Így amikor Carmack nem sokkal a Doom kiadása után megkérdezte, lenne-e dolgozni az id-nél, American munkát váltott.

Az id irodája lenyűgöző volt American szerint; érezte a pillanatot, azt, ahogy a laza, fiatal srácok meglovagolják a hullámokat. Különösen Romero tett rá mély benyomást. Igazi mágia sugárzott a munkáiból; olyan volt, mint egy építész, egy mérnök, egy ötlet-

ember, egy játéktervező és egy művész egy személyben. Romerónak különös érzéke volt ahhoz, hogyan lepje meg a játékosokat, és hogyan eressze útjára a játékot. Emellett egyszerűen nagymenőnek tűnt – nagy lábon élt, király kocsit vezetett, mindig poénkodott, és Carmackkal ellentétben élvezte a hírnevet. American és Romero hamar barátokká váltak. American soha nem akart már hazamenni. A Doom II készítésekor Romero és Carmack egyetértettek abban, hogy érdemes lenne kipróbálni Americant pályatervezőként. American úgy hálálta meg a bizalmat, hogy Carmack munkabírása mellett hozta a Romero által képviselt tehetséget – így végül az id új csodagyerekévé vált. Pályatervezőként nagy esztétikai érzékről tett tanúbizonyságot, és természetes tehetsége volt a szórakoztatáshoz. A Doom II egyik pályáján – amit ő Crushernek, azaz Zúzdának nevezett el – egy cyberdemont helyezett a szoba közepére; amikor a játékos felbukkant, a szoba felső része lesújtott, mint egy kalapács. Romerónak nagyon tetszett, Carmackot pedig American munkakedve nyűgözte le. Mire a Doom II révbe ért, American több pályát épített, mint Romero.

Amikor a Quake fejlesztése megkezdődött, American nemcsak az id újdonsült fiatal designere volt, hanem Carmack legjobb barátja is. Amíg Romero különböző mellékes projektjein dolgozott, American volt az, aki Carmackkal együtt kísérletezett késői éjjelekig. Carmack lassan megnyílt American felé, és elmondta a véleményét Romeróról. Közölte, hogy nem tudja, mit lehetne Romeróval tenni, aki már egyre kevesebb szenvedéllyel programozott játékokat – annál nagyobb kedvvel játszott velük. Bár érzett némi empátiát Romero iránt, American csitítani akarta Carmackot, ezért ezt mondta: „Igen, én is úgy látom, hogy Romero kicsit leeresztett." Ahogy Carmack ezt meghallotta, megváltozott a hangulata. „Kinek képzeli magát ez az American? Ő nem Romero!" Carmack úgy vélte, hibái ellenére még mindig Romero a legjobb pályatervező a cégnél. Mind a Doomban, mind a Doom II-ben az ő pályái lettek a legjobbak. Nem volt kétséges, hogy a Quake-hez is ő készítené a legjobbakat. „Romero nagyon tud hajtani a végén – mondta Carmack. – Amíg nem látod ezt, nem érted meg őt igazán."

Romero ismerte Carmackot. Tudta, hogy a projekt elején Carmack kutatásba kezd, és olyankor semmi más dolga nincs, mint egyéb téren kísérletezgetni, amíg az engine el nem készül. Mint Romero észlelte, American már magára vette a feladatot, hogy Carmackkal kísérletezget késő éjjelekig. Nem gondolt erről semmi különöset – inkább American, mint ő…

Romero túlságosan elfoglalt volt – azt a szép új világot fejlesztette, ami a Doom nyomán kelt életre. DWANGO és a deathmatch teljes gőzzel ment. A Raven-féle Heretic olyan sikeres volt, hogy Romero máris a folytatás, a Hexen munkálatait felügyelte. Igazi látomás volt a fejében: egy trilógia a Raventől, ami a Doom-motorra épül, még a befejező darab, a Hecatomb is. Emellett egy másik, Strife nevű Doom-alapú játék megszületésénél is bábáskodott, amit egy helyi fejlesztőcsapat, a Rogue Entertainment készített. Ezek a játékok remekül passzoltak abba az elképzelésbe, amit ő az id saját tervének szeretett volna tudni: kisajtolni a Carmack motorjában rejlő üzleti lehetőségeket az utolsó

cseppig. Carmack viszont tovább bonyolította az általa alkotott technológiákat, és egyre több időre volt szüksége ehhez. „Miért nem használjuk ezt az időt egyéb projektekre? Az id így nem csak egy cég lehetne, hanem játékbirodalom!" Bár Carmack szkeptikus volt, Romero a Heretic sikerével bizonyítottnak látta látomása helyességét. Ahogy a Doom II-jelenség nőni kezdett, a vállalatépítés értelemszerű útjának tűnt a még több Doom-termék kiadása. A válasz: befektetés a Doom modokba.

Minden otthonban, irodában vagy iskolában lehetett találni valakit, aki számítógéppel dolgozott: ezek az emberek mind Doom modokkal foglalkoztak. A Doom II megjelenése óta több ezer játékos kezdte módosítani az id termékeit, és tette az interneten szabadon elérhetővé ezeket a módosításokat. A Doom-rajongók gyakran agyaltak arról, hogy modokat készítenek a játékhoz – többnyire személyes találkozó, vagy akár telefonbeszélgetés nélkül. Hatalmas virtuális csapatok jöttek létre munkakörökkel, felelősségekkel és olyan becenevekkel, mint a Team TNT vagy Team Innocent Crew. Mindennek eredményeként a modok egyre bonyolultabbak lettek. A legnépszerűbb egy úgynevezett teljes átirat volt, amelyben a Doom II-t az utolsó bitig átalakították a Bolygó neve: Halál környezetére. Voltak deathmatch modok, amelyek az iskolaudvaron játszott játékokra emlékeztettek, mint a Freeze Tag vagy a King of the Mountain. Az emberek lemásolták az irodáikat, otthonaikat, iskoláikat. Egy angliai tanuló fotorealisztikus verziót készített a Trinity Egyetemről. Más egyszerűen School-Doom, azaz Suli-Doom néven jelentette meg a játékot. „Az iskola maga a pokol! – szólt a bevezető szövege. – Senki nem érti, miért töltöd az időt a számítógép előtt. Kigúnyolnak. Öngyilkosságra gondolsz, de rájössz, hogy igazából nem ezt akarod tenni. Inkább a többiek szenvedjenek, mint te! Mindet meg fogod ölni! Porig égeted az iskolát, mintha soha nem is létezett volna! Kit érdekel, jó vagy gonosz vagy?! Ez a végzeted... ez a poklod...ez a Suli-Doom!"

Az efféle modokat mindenki jó mókának tartotta – persze mindez csak játék volt. De néhány ember kezdte úgy érezni, hogy a játék a valós életre is kihatással van. 1995-ben a virginiai Quanticóban bizonyos Scott Barnett, aki projektmenedzserként dolgozott a hadseregnél a Tengerészgyalogság Modellező és Szimulációs Menedzserirodában, készített egy Marine Doom nevű változatot – valódi katonákkal, drótkerítésekkel és tengerészgyalogos jelvényekkel tette teljessé a művet. A játék tökéletesen alkalmas volt igazi katonák csapatmunkára való kiképzésére, és ebben Barnett főnöke is egyetértett. Barnett kapcsolatba lépett az id-vel, és a cég áldását adta a modra – bár úgy vélték, hogy az ötlet, hogy valaki katonák kiképzésére használja a játékot, bizonyára tréfa. Nem volt az. A játék megtalálta az útját a neten keresztül, és a tengerészgyalogosoknál évekig használták. Az id úgy döntött, beleugrik ebbe az üzletbe is, miután kiderült, hogy a minnesotai Wizard Works kiadó gyűjteménye, a D!Zone megjelent. A D!Zone CD, amely kilencszáz, házilag barkácsolt Doom-modot tartalmazott (amelyek felett az id nem rendelkezett tulajdonosi jogokkal), a PC-s játékok eladási listáin felülmúlta a Doom II sikerét, és több millió dollárt hozott. Nagy szörnyülködés lett erre az irodában – ez pontosan az volt, amitől a Kevin Cloudhoz hasonló emberek féltek, hogy egyszer majd bekövetkezik. Válaszként Romero azonnal tárgyalni kezdett egy sor modkészítővel, hogy gyártsanak az id által jóváhagyott gyűjteményeket. Így született meg a Master Levels for Doom

II, és a hosszú idő alatt, csapatmunkában készült Final Doom. Készült eladásra szánt verziója is a shareware Ultimate Doomnak.

Ahogy a többi projekt nőni kezdett, egyetlen kérdés vetődött fel mindenkiben: Mi a helyzet a Quake-kel? Sokakat elkapott a láz; American McGee, Dave Taylor és Jay Wilbur is nyilatkozgatott a játékról. Egy buzgó rajongó gyűjteni kezdte az id tagjai által elhintett utalásokat, majd QuakeTalk néven hírlevélbe rendezte azokat. Romero feltöltött néhány korai képet a netre arról, hogyan néz ki majd a világ. „Azokon a képeken, ahol rózsaszín vagy bíborszínű eget láttok – írta magyarázatként –, képzeljétek el, ahogy a szél fütyül a fületek mellett... Látnotok kellene ezeket a képeket akció közben!" De térjünk vissza 1995 közepéhez, amikor mindebből még nem lehetett sokat látni. A munkát leginkább a „kaotikus" jelzővel lehetett akkoriban illetni. Carmack és Abrash a motoron dolgozott, Romero egyre több időt töltött más projektekkel, mindenki más pedig magára volt hagyva. Miután új házasságában boldogságra lelt, Adrian egyre kevesebb türelemmel viselte a munka bizonytalanságát. Ő és Kevin, aki akkor már közeli barátja és grafikustársa volt, a játék textúráit festegették: készítettek gótikus, középkori és azték hangulatú sémákat is – utóbbit a játék időutazós részéhez. Kevin emellett olyasmire is felhasználta a munkaidőt, amivel még soha nem foglalkozott: 3D-s karaktereket teremtett. Adrian, akit frusztrált a bonyolultabb játéktechnológia, inkább Kevinre hagyta az ilyen munkát, aki kezdett elfáradni a növekvő kihívásoktól.

Az új munkatársaknak is megvolt a maguk baja. American és a többiek úgy gondolták, hogy a Quake kezd botladozni. Úgy tűnt, Romerót, a projekt vezetőjét sokkal inkább érdekli a saját élete, mint a csapat sorsa. Amikor egy alkalommal design dokumentumot kellett készítenie a Quake-hez, kelletlenül összedobott egy kétoldalas vázlatot. Mindenki más szerint ez túl nagy lazaság volt, de Romero hamar kimagyarázta magát azzal, hogy az önállóság mindig is az id munkamódszerének része volt. Soha nem volt design dokumentumuk, soha semmit nem írtak le, és az egyetlen ember, aki ilyesmivel próbálkozott, a régi csapat tagja, Tom Hall volt – akit aztán ki is rúgtak. Az id-s srácok ezután Romerónak és Carmacknak is elküldték a válaszukat. Romero többé nem volt rock-isten. Carmack többé nem volt a technika istene. Mindenki más mellőzve érezte magát. Megérett a helyzet a változásra. Hónapok teltek el, és Carmack motorja nem jutott közelebb a megvalósuláshoz. A Wolfenstein engine-je pár hónap alatt készült el. A Doom motorhoz hat hónap kellett. A Quake fejlesztésének fél év után sem lehetett látni a végét. Úgy határoztak, elfelejtik a beígért megjelenési dátumot, 1995 karácsonyát. Onnantól kezdve, ha az emberek tudni akarták, mikor fejeződik be egy id játék-fejlesztése, a válasz mindig csak ennyi volt: „Majd ha elkészül!"

Tizenkettedik fejezet

Az Ítélet Napja

Alex St. John éppen az íróasztalánál ült a Microsoftnál, amikor Bill Gates megkapta e-mailjét. A levél a Doomról szólt. Akkoriban azt beszélték, a játék shareware verziója világszerte több mint 10 millió PC-re volt feltelepítve – több gépen futott Doom, mint a cég akkori új operációs rendszere, a Windows 95! A Microsoft milliókat költött az 1995 augusztusában megjelent Windows 95 népszerűsítésére, az egész országot kitapétázták „Where do you want to go today? – Hová akarsz ma eljutni?" szlogenű hirdetéseikkel. Gatest kíváncsivá tette, hogyan lehet képes egy pici cég Mesquite-ből (ugyanaz, amelyik elcsábította Michael Abrash-t!) megelőzni a Microsoftot – ráadásul holmi játékkal.

A levélben Gates megkérte Alexet, a Microsoft grafikai divíziójának vezetőjét, keressen lehetőséget arra, hogy a cég felvásárolhassa az id Software-t. Alex – nagydarab, vörös hajú, éles eszű és jó humorú ember – csak nevetni tudott kínjában. 1995-ben úgy tűnt, a világon mindenki az id egy szeletét akarta megszerezni magának.

Doom-klónok özönlötték el a játékboltok polcait, és az eladási sikerlistákat: a Dark Forces (Csillagok háborúja-témájú first person shooter a LucasArtstól), a Descent (teljes mozgásszabadsággal feltupírozott akciójáték az Interplaytől), a Marathon (egy feltörekvő, tehetséges kis fejlesztőcsapat, a Bungie játéka Macintosh-ra). Még Tom Hallt is – aki az id-nél mindig összetett, gondolkodtató játékokat akart készíteni – belerángatták új munkahelyén, a Scott Miller-féle Apogee-nél egy egyszerű Doom-klón, a Rise of the Triad fejlesztésébe. A játékok a populáris kultúra részévé váltak. Olyan tévésorozatokban játszottak Doommal a szereplők, mint a Jóbarátok vagy a Vészhelyzet. Hollywoodban már készült a Doom-film forgatókönyve. A hadsereg a tengerészgyalogosok kiképzésében speciális Doom modot használt. Még a Nintendo – a jóságos videojáték-birodalom, akik olyan sokáig küzdöttek az erőszakos játékok ellen – is átíratta a véres slágerjátékot új konzoljára, a Nintendo 64-re. Mindezek ellenére az id-nek sikerült rendületlenül függetlennek maradnia. „Nem hiszem, hogy bárki képes lenne egyszerűen felvásárolni az id Software-t – írta vissza Alex Gatesnek – mindazonáltal a Doomot valószínűleg fel tudjuk használni a magunk céljaira."

Alex azóta volt szenvedélyes játékrajongó, amióta 1992-ben a Wolfenstein 3D meghódította a Microsoft irodáit. A Doomot annyian, és olyan sokat játszották a cégnél, hogy

valóságos vallás alakult ki körülötte. A Microsoft alkalmazottai nem csak zseniális játékélménye miatt imádták a játékot, de tisztelték a tökéletes technikai megvalósítása miatt is. Az informatika varázsszava akkoriban a „multimédia" volt, és nem létezett a világon még egy olyan dolog, ami a Doomhoz fogható minőségben hirdette volna a multimédia létjogosultságát a számítógépeken. A Microsoft háborúba készült a multimédia világának uralmáért a Windows 95-tel – és Alex tudta, ebben a harcban a Doom lehet a legerősebb fegyverük.

Csakhogy a Doom csak egy játék volt – és mint ilyen, elég távol állt attól, amit a Microsoft főnökei a multimédia kifejezés alatt értettek. Bill Gates számára a multimédia videólejátszást jelentett. Az Apple éppen teret nyert a piacon új videólejátszó programjával, a QuickTime-mal, és Gates valami hasonló programmal akart visszavágni. Alex nem értett egyet ezzel a gondolatmenettel. A jövő igazi multimédiás alkalmazásai – magyarázta Gatesnek – a játékok lesznek! Ha a Microsoft meg akarja vetni a lábát a multimédia világában, be kell bizonyítania, hogy a Windows 95 az ideális platform a PC-s játékok számára.

A korábbi, játékokkal kapcsolatos próbálkozások elég rossz emlékeket hagytak Gatesben. 1994 karácsonyán a cég készített egy játékot a Disney-féle Oroszlánkirály című film alapján, amit egymillió Compaq számítógéphez csomagoltak hozzá. Csakhogy a Compaq az utolsó pillanatban megváltoztatta a hardvert, ami ahhoz vezetett, hogy az egymillió játék egymilliószor fagyott le a gépeken. A probléma gyökere – ahogy Alex rámutatott – az volt, hogy nem létezett semmiféle technikai megoldás arra, hogy egy játék mindenféle gyártmányú és típusú hardverekből összerakott PC-n ugyanúgy fusson Windows 95 alatt. A játékfejlesztők éppen ezért húzódoztak attól, hogy Windows 95-re készítsenek játékokat, és maradtak inkább a DOS-nál, a Microsoft régi operációs rendszerénél, amit a cég éppen le akart cserélni. Ha a Microsoft rá akarja venni a tömegeket, hogy váltsanak Windows 95-re, először a játékfejlesztőket kell meggyőznie, hogy készítsenek windowsos játékokat.

1995 elején Alex és csapata kifejlesztett egy olyan technológiát, ami garantálta, hogy a játékok hibamentesen fussanak Windows 95 alatt, attól függetlenül, hogy hogyan változik eközben a számítógép hardvere. A rendszert DirectX-nek nevezte el. A DirectX-nek hála a játékfejlesztőknek nem kellett többé Oroszlánkirály-szerű blamázstól tartaniuk, és végre gond nélkül dolgozhattak Windows 95-re. Azonban Alex tudta, hogy a fejlesztők igencsak szkeptikus banda, tele előítéletekkel – meg kell őket győzni valamivel. Erre pedig a legjobb módszernek az tűnt, ha ország-világ előtt bemutatják a legjobb játék, a Doom Windows 95 és DirectX alatt futó verzióját.

Alexnek hamar rá kellett jönnie, hogy az id nemigen osztja a lelkesedését a Doom Windows 95-verziójának elkészítése iránt. A srácok már visszautasították az Apple és az IBM hasonló ajánlatait, mert Carmacknak egyszerűen nem volt kedve átiratok készítésére pazarolni az idejét. A Doom tökéletesen futott DOS-on, milliók játszottak vele, miért kellene a Windows-zal szöszölni? Ráadásul Carmack, a nyílt forráskód szószólója mindig is ellenszenvezett a Microsoft szabadalmakra, levédetett ötletekre épülő filozófiájával. Alex végül felajánlotta, hogy az id-nek csak bólintani kell, és Carmacknak on-

nantól az ujját sem kell megmozdítania, a Microsoft programozói minden munkát elvégeznek helyette. Carmack végül beleegyezett.

A játék WinDoomnak nevezett verzióját 1995 márciusában, a Játékfejlesztők Konferenciáján mutatták be a Szilikonvölgyben. A Microsoftnak semmi sem volt drága: egy teljes vidámparkot béreltek ki, hogy megmutassák a világnak, mijük van. Ahogy a fények kialudtak a nagy előadóteremben, a széksorokban helyet foglaló játékosok hangos „DOS! DOS! DOS!" kántálásban törtek ki, a régi, jól bevált operációs rendszer védelmében. Aztán ahogy a WinDoom első képkockái elkezdtek peregni a hatalmas kivetítőn, mindenki elcsendesedett. Abban a percben új korszak kezdődött a játékvilágban: a Windows és a DirectX kora.

A játékfejlesztők megnyerése után a következő lépésben a tömegeket kellett meggyőzni arról, hogy a Windows tökéletes játékplatform. A Doom sikerei ellenére a legtöbb alkalmi játékos a számítógépre továbbra is úgy tekintett, mint valami bonyolult, kockafejűeknek való dologra, ami rejtélyes hibaüzenetekkel terrorizálja a felhasználót, és amit szövevényes DOS parancsokkal lehet csak irányítani. Alex tudta, hogy az időzítés tökéletes a Microsoft számára, most kell ezeket az embereket meggyőzni a Windows erejéről. A WinDoom demójával egy sor játékkészítő céget sikerül a Microsoft oldalára állítani, akik karácsonyra elárasztják a piacot windowsos játékokkal. Már csak egy hatalmas beharangozó esemény kellett… A démonikus Doommal a játékfelhozatal élén, a legjobb alkalomnak egy hatalmas Halloween-buli tűnt. Százszámra fognak özönleni az újságírók és a média képviselői, hogy lássák a pillanatot, amikor a Microsoft megnyitja a multimédia korszakát! A partinak Alex az Ítélet Napja nevet adta.

Alex nem is választhatott volna ennél jobb időpontot arra, hogy az id-seket bulizni hívja. A cég éppen most vett fel egy új alkalmazottat, akiről akár a bulizás szobrát is megformálhatták volna: Mike Wilsont. A 24 éves Mike Adrian gyerekkori jó barátja volt még Sherveportból, és éppen most lépett ki DWANGO Bob cégéből. Az internet elterjedése véget vetett DWANGO jó világának; a játékosok többé nem fizettek a hálózatos játékért, hiszen játszhattak ingyen is, az interneten keresztül. Mike számára viszont nem volt megállás; az életet egy hatalmas, soha véget nem érő partiként élte. A szörfös kinézetű, szabadszellemű, hosszú szőke hajú Mike sok mindennel foglalkozott már életében, koktélbár vezetésétől a Jézus képével díszített pénztárcák western boltban való árusításáig. Nem volt valami nagy játékos, de úgy gondolta, a videojáték a kilencvenes évek rock 'n' rollja, és az id-sek az új rocksztárok.

Mike az első pillanattól kezdve imádta az Ítélet Napja parti ötletét. Alex azt tervezte, hogy a Microsoft irodaház hatalmas éttermét és garázsát a parti kedvéért elátkozott, szellemjárta kastéllyá alakítják át. Több mint harminc híres játékfejlesztő cég (köztük az Activision, a LucasArts és az id) kapott meghívást az eseményre, hogy a kastélyban egy-egy saját szobát rendezzenek be, ahol bemutatják a megjelenés előtt álló Windows-játékaikat. Mike már előre élvezte, micsoda démoni bulit fog csapni az id ebben a környezetben. Csak úgy ontotta az ötleteket: hívjuk meg a legjobb Doom-játékosokat a világ minden tájáról, és tartsunk egy hatalmas deathmatch bajnokságot a show csúcspontja-

ként! A terv összeállt. Mike sajtóközleményben tudatta a világgal: „Ezúton hivatalosan bejelentjük: az id a pokolba vezeti a Microsoftot."

Amennyire nem volt gondja Alexnek Mike-kal, olyan nehéz volt elfogadtatnia magát a Microsoft fejeseivel. Bármilyen sikereket ért is el a DirectX-szel, úgy érezte, a főnökei továbbra is „aljamunkának" tartják, amit végez. Egyszer az egyik kétkedő főnöke egyenesen nekiszegezte a kérdést: „Tudsz akár egyetlen indokot felhozni, hogy miért ne rúgjalak ki?" Az Ítélet Napja majd megmutatja a választ a hitetleneknek – gondolta. Azonban a teljes sikerhez nem volt elég csak a játékokat bemutatni, a figyelem felkeltéséhez szüksége volt egy emberre is: Bill Gatesre személyesen.

Alex kérése, hogy Bill Gates személyesen jelenjen meg a Halloween-partin, nem meglepő módon azonnal visszapattant a nagyfőnök titkárságáról. Mr. Gatesnek ezernyi más, fontosabb dolga is van – mondták neki. Alex azonban nem adta fel, és végül sikerült kicsikarnia a marketingesektől, hogy Gates legalább egy előre felvett videoüzenet képében részt vegyen az eseményen. A forgatás napján Alex a Microsoft videostúdiójában találkozott Gatesszel. A Microsoft-vezért fontoskodó PR-osok hada vette körül, akik azonnal intézkedni kezdtek, és utasításokat osztogattak a forgatócsoportnak. Gates, látva Alex tanácstalanságát, elhallgattatta őket. „Szóval mit is kéne tennem a filmen?", kérdezte. Alex nagy levegőt vett – majd átnyújtott Gatesnek egy lefűrészelt csövű vadászpuskát...

1995-ben Halloween ünnepe a szokásosnál egy nappal korábban, október 31-én köszöntött rá a Microsoftra. Ahogy leszállt az éj, a parti teljes sebességre kapcsolt. Cirkuszi sátorban osztogatták az ingyen sört és a frissensült finomságokat, mellette óriáskerék pörgött. Három emelet magas mű-vulkán izzó fénye világította meg a színpadot, ahol Jay Leno[1], az est házigazdája szórakoztatta a közönséget. Azonban az alagsorban tombolt a szellemkastéllyá alakított garázsban az igazi buli: a Mike Wilson által szervezett Doom deathmatch verseny.

A világ húsz legjobb Doom-játékosa csapott össze egy hatalmas kivetítő alatt a hálózatba kötött gépeken. A döntőbe jutott két versenyző – Tresh, egy elegáns, ázsiai származású srác, és Merlock, egy floridai szörfös – minden idegszálukkal a játékra koncentráltak, ahogy megküzdöttek egymással. Óriási tömeg gyűlt össze körülöttük, a nézők kórusban biztatták a virtuális harcosokat. Tresh megnyerte a csatát, és azonnal riporterek és ünneplő rajongók gyűrűjében találta magát. „Uramatyám – nyögte ki Jay Wilbur, aki nem akart hinni a szemének –, ez valóságos sport!"

A Sátánnak maszkírozott Alex St. John Mike Wilsont kereste a füstben úszó, kísérteties vörös fényekkel megvilágított teremben. Végül megtalálta egy sarokban, ahol békésen sörözgetett egy Jézusnak, és egy pápának beöltözött játékossal; Mike és felesége a Született gyilkosok című film vérgőzös hőseinek öltöztek. Alex elmondta, hogy látta az id meglepetését, amivel a kísértetkastélyban a saját szobájukat berendezték. Alexnek

1 Népszerű amerikai tévés showman, az „amerikai Fábry".

ugyan tetszett a dolog, de félt attól, hogy mit fognak szólni a sajtó képviselői, és a microsoftos fejesek...

Ahogy az újságírók, és a Microsoftos fejesek elkezdtek beszivárogni az elátkozott kastélyba, eleinte minden rendben levőnek tűnt. Az Activision a Pitfall Harry című játékuk népszerűsítésére egy igazi kis dzsungelt rendezett be a szobájában, a látogatók liánokon kapaszkodva és lengedezve kerülhettek beljebb a gépekhez, hogy kipróbálják a játékot. Egy másik szobában a Zombie nevű játékfejlesztő cég egy elektrosztatikusan feltöltött, méteres kék elektromos kisüléseket eregető fémgömbbel riogatta a látogatókat. Az id produkciója kicsit más volt: egy két és fél méter magas női nemi szerv. Az id a Gwar nevű death metal bandát bérelte fel a show levezénylésére, akik mindent meg is tettek, hogy alátámasszák botrányos hírnevüket. A hatalmas vaginába több tucat vibrátor volt beletűzve, mintha csak fogak lennének – az egész tetejéről pedig O.J. Simpson feje lógott kötélen. Ahogy a látogatók átsétáltak ezen a kapun, a sötétben a Gwar két, véres húscafatokba és állati szőrmékbe öltözött tagja rohanta le őket, kezükben méteres gumipéniszeket lóbálva vészjóslóan. A Microsoft vezetői meg voltak döbbenve. Aztán – mindenki őszinte megkönnyebbülésére – hangos nevetésben törtek ki.

Nem mindenki vette ennyire lazán az id-sek morbid tréfáit. Amikor a nagyszínpadon a Mike barátaiból verbuválódott Society of the Damned (Kárhozottak társasága) nevű metálegyüttes irtóztató hangerővel belecsapott a Rettegés istenei című számába, a Microsoft marketingeseinél betelt a pohár. Biztonsági őrök rohantak a színpadra, és kiráncigálták az erősítőkből a vezetékeket. Alex azonnal odarohant, arca vörösebb volt, mint a Sátán-jelmeze. „Ezek a fickók az id Software vendégei! – ordította – Az id barátai, akik a Doomot csinálták! Mindenki, aki az id barátja, a Microsoft barátja is!"

A fények kihunytak, és egy óriási kivetítő ereszkedett le a színpad fölé. Itt volt az idő, hogy elkezdődjön a nagy attrakció. A tömeg felmorajlott, ahogy a vásznon a Doom ismerős folyosói tűntek fel. Csakhogy most nem a játék tengerészgyalogos főhőse üldözte a démonokat, hanem... hanem személyesen Bill Gates! A Microsoft rettenthetetlen vezére hosszú fekete kabátban, kezében puskával kóborolt a játék pályáin, aztán megállt, a közönséghez fordult, és a Windows 95-ről kezdett beszélni, a jövő játékplatformjáról, arról a rendszerről, ami a Doomhoz hasonló, fantasztikus multimédiás élményeket fog közvetíteni az embereknek. Gates éppen belemelegedett a beszédbe, amikor egy imp szakította félbe; Gates elé ugrott, és egy autogramot kért. Gates válaszként felemelte a puskát, és véres cafatokra robbantotta vele a szörnyet. „Senki sem szakíthat félbe, ha beszédet tartok!" vetette oda, majd befejezte a szónoklatot. Végül a képernyő elsötétedett, csak a vérrel írt Microsoft-embléma virított rajta, és az alkalomhoz igazított Windows-szlogen: „Who do you Want to Execute Today? – Kit szeretnél ma kivégezni?"

„Ennyi volt – gondolta Alex –, tuti, hogy ezek után kirúgnak." Gyorsan a vetítőterembe sietett, hogy legalább a botrányos filmet megkaparinthassa, de elkésett; a kazetta eltűnt. Megtarthatja az állását, magyarázták neki a főnökei, de a film a Microsoft páncélszekrényében marad örökre.

A hírek gyorsan terjedtek.

Tárgy: Romero halott!
> Azt olvastam egy levelezőlistán, hogy John Romero
> autóbalesetet szenvedett. Tud valaki róla valamit?
> Életben van?

Lehetséges? John Romero, a 28 éves Programozó Ász, a Gazdag Ember, a Sebész – halott? Az interneten futótűzként terjedő pletyka szerint sárga Ferrarijával Dallas közelében sodródott le az autópályáról esztelen száguldozás közben. Nem ez lett volna az első alkalom, hogy az id-seknek nincs szerencséjük a méregdrága sportautókkal. Néhány héttel ezelőtt egy 500 000 dolláros, speciális Doom-festésű, felturbózott tűzvörös Porsche (Bob Norwood tuningolta fel, Carmack fizette) tűnt el rejtélyes módon az őrzött parkolóból. Úgy tűnt, az id-t valamiféle átok sújtja...

A valóságban Romero nagyon is életben volt. Éppen az építkezéséről tért haza; szemügyre vette Tudor stílusú kastélyát, amit a saját tervei alapján építettek neki. 1,3 millió dollárjába került, de megérte: 850 négyzetméternyi luxus, hat férőhelyes garázs saját játékterem... A bejárati kaput két hatalmas, mészkőből faragott vízköpő őrizte. Amikor a 666-os lakosztályban elolvasta a netes híreket a saját haláláról, meg volt döbbenve. Ez a híresztelés, a Beatles-féle „Paul McCartney halott!" pletyka[2] pontos játékvilág-béli megfelelője volt, ami véglegesen istenné avatta őt a játékosok szemében. Romero úgy döntött, megkönyörül az érte aggódó rajongókon. „Nem, nem vagyok halott – írta válaszként egy online fórumra –, nem szokásom autókat összetörni, magamat meg főleg nem."

Bizonyos értelemben ezzel az id-nél is sokan egyetértettek. 1995 novemberére, amikor a Quake még nagyon-nagyon messze volt az elkészüléstől, elkezdtek a cégben megerősödni azok a hangok, amik azt mondták, a játék azért nem áll sehogy, mert Romero a munkában sem töri össze magát különösebben. Míg Carmack még mindig az új motor elkészítésével töltötte az idejét, a többiek kezdték úgy érezni, nincs előttük igazi cél, útmutatás, ami alapján dolgozhatnának. Kevin és Adrian kezdett belefáradni abba, hogy fantasy hangulatú textúrákat rajzoltak egész álló nap, minden konkrét terv, és elképzelés nélkül. A pályatervezők, American és Sandy nemigen tudtak mit kezdeni magukkal. A „fantasy játék egy hatalmas kalapács-szerű fegyverrel" alapelképzelésen felül nem tudtak semmit a játékról. Amikor Romeróhoz fordultak útmutatásért, csak üres általánosságokat kaptak a kérdéseikre válasz helyett. Hát milyen projektvezető az ilyen?!

Romero viszont úgy gondolta, a Quake fejlesztése körül minden rendben megy. Carmack keményen dolgozott az új, 3D-s grafikus motoron, amiről nyilvánvaló volt, hogy ismét forradalmi lesz. Semmi szükség nem volt arra, hogy Motor Johnt sürgessék.

---

2 A popzene történetének leghírhedtebb reklámfogása. 1969-ben, amikor kezdett a közönség érdeklődése lanyhulni a Beatles iránt, a zenekar menedzsere elterjesztette a pletykát, hogy a banda egyik frontembere meghalt az új album, az Abbey Road felvételei közben (még utalásokat is elrejtettek a lemez borítóján). Ezzel (majd később a cáfolattal) a Beatles újra a figyelem középpontjába került, a rajongók valósággal megrohamozták a boltokat, hogy megvegyék az „utolsó" Beatles-lemezt...

A csapat többi tagjának csak türelmesen ki kell várni, hogy elkészüljön a motor, és felkészülni arra, hogy a technológiára a létező legjobb játékot építsék majd rá. Romero úgy gondolta, úgy tudja a leghasznosabban tölteni ezt az időt, ha mellékes, külsős projektekkel kezd foglalkozni, amik a cég hasznára válhatnak. Természetesen érzékelte, hogy a cégben sokan őt hibáztatják a Quake fejlesztésének lassúságáért, sőt néhányan egyenesen kijelentették azt is, hogy Romero nem dolgozik eleget. Látták rockszár-életvitelét, a külsős projektekkel való foglalkozást, a „bitváltozását", és mindezt úgy értelmezték, hogy Romero egyszerűen elkényelmesedett. Ez a viselkedés egy idő után elkezdte idegesíteni Romerót. Na és akkor mi van, ha este hétkor befejezi a munkát, és hazamegy?! Felesége van, családja van, éppen most építi fel az új házát, az új életét! Megérdemel egy kis lazítást most, hogy a cég megengedheti magának, hogy új alkalmazottakat vegyen fel, akik kicsit húzzák az igát helyette is... Ha a cégnek rosszul menne, természetesen nem lazítana. De a szekér igencsak jól futott, nem kis mértékben az általa felügyelt külsős projekteknek hála – és ki más lett volna alkalmas ezeknek a projekteknek a vezetésére, mint Romero?

Az egyik este Sandy Petersen úgy döntött, betelt a pohár. Beviharzott Carmack szobájába, és becsapta maga mögött az ajtót. „Nagyon jó játéktervezőnek tartom Johnt – kezdte –, de úgy gondolom, nagyon rosszul szervezi a Quake munkálatait. Dolgoztam már nagy cégeknél, ahol a fejlesztést rendesen megszervezték, irányították. Tudom, hogyan kell ezt csinálni, és látom, hogy Romero nem jól csinálja. Ő egyszerűen nem egy rossz projektvezető, azt sem tudja, mit kellene csinálnia egy projektvezetőnek! Ha nem változtatunk sürgősen a dolgokon, a játék sosem fog elkészülni!" Carmacknak megvolt az automatikus válasza az ilyesfajta kifakadásokra. „Romero úgy fog dolgozni, mint egy démon, ha eljön az ideje – mondta –, a játék pedig el fog készülni." Azzal elköszönés nélkül visszafordult a monitorához. Jellemző, gondolta Sandy. Carmack már régóta így viselkedett, fittyet hányt az alapvető udvariasságra, ami szabályozza, hogy hogyan illene egy beszélgetést megkezdeni, folytatni és befejezni. A dolgok kezdtek egyre rosszabbra fordulni. Az egyik délután Michael Abrash boldogan újságolta Carmacknak, hogy végre sikerült a lányát bejuttatni egy jó nevű iskolába. Ez nagyon sokat jelentett Michaelnek, de Carmack reakciója csak egy „zzz" volt, majd azonnal visszafordult a számítógépéhez, és dolgozott tovább...

Carmack úgy érezte, légüres térben zuhan, egyre messzebb és messzebb kerül minden olyan dologtól, amiről a normális emberekkel beszélgethetne. Lassan elszigetelődött mindentől, ami körülötte zajlott: a többiek beszélgetéseitől, a bulizástól, a munkahelyi pletykáktól. A Quake volt számára a világ. A Quake uralta az életét, a nappalait, az éjszakáit. Heti 80 órát dolgozott, és lassan teljesen átállt éjszakai életmódra. A többiek csak annyit láttak Carmackból, hogy bejön az irodába, kivesz pár diétás kólát a hűtőből, aztán bevonul a szobájába – ahol kizárólag a pizzafutár zavarhatta meg a nyugalmát. Minden erőfeszítése ellenére Carmack, életében először, kezdte úgy érezni, hogy összeroppan a feladat súlya alatt. A Quake-hez gyakorlatilag mindent újra fel kellett találnia, a Doomból szinte semmit nem tudott felhasználni az új motorhoz. A Doom négy játékost engedett együtt játszani, és az egész hálózati kód össze volt trükközve – a Quake-

nek viszont 16 játékost kellett kiszolgálnia az interneten keresztül. A Doom korlátozott háromdimenziós látképet nyújtott – a Quake-ben viszont nem volt mese, mindennek teljes 3D-ben kellett pompáznia, a játékos számára bármilyen nézőpontból egy virtuális világ illúzióját kellett nyújtani. Carmack 3D-s motorja azonban egyelőre képtelen volt a teljes 3D teret megjeleníteni. A Quake világát lyukak, rések, és feneketlen szakadékok tarkították, amin keresztül a játékos kizuhant a végtelen űrbe. Kéken izzó lyukak voltak a padlókon, a falakon, a plafonon. Carmack virtuális világa olyan volt, akár az ementáli sajt.

Gondolatai egyre absztraktabbá, elvontabbá váltak. Az agya tele volt geometriai formákkal, amik a parancsára mozogtak, forogtak, szétváltak és egyesültek. Tavasszal nem bikinis lányokról álmodott, ahogy a korabeli srácok, hanem két poligon kapcsolatáról a végtelen űrben… Általában hajnali négy körül ért haza, de a Quake az otthonában sem hagyta magára. Az egyik éjszaka az ágya szélén ült, és a karját figyelte. Látta, ahogy kódolt üzenetek kúsznak le az idegein, amik utasításokat hordoznak az izmai számára. Nem, ez nem lehet a való élet, biztos csak valami rémálom! Hideg verítékben úszva ébredt. A Quake elől még az álmaiban sem menekülhetett. Érezte, hogy a Quake kihívása lassan felőrli minden erejét, egyre ingerlékenyebb és arrogánsabb lett. Az egyik nap Jay felvetette az ötletet, hogy szabadalmaztatniuk kellene a Quake technológiáját. Carmack minden átmenet nélkül orítani kezdett. „Ha valaki még egyszer megemlíti a „szabadalmaztatni" kifejezést, felmondok! Ennyi, beszélgetés vége!" Minden idegesítette őt: az üzletmenet, a többiek pletykálkodása, a lustaságuk. „Mindig túl korán mész haza!" vetette oda egyszer Sandynek, aki éppen hazafelé készülődött. Sandy megdöbbent. Napi 11 órát dolgozott – csakhogy az ő munkaideje reggel kilenckor kezdődött, Carmack pedig délután négy előtt ritkán tűnt fel az irodában. „Nem megyek haza korán – vágott vissza szárazon –, te nem vagy itt, amikor én dolgozom."

Carmack könyörtelen volt. Parancsolgató hangnemű e-maileket küldözgetett a többieknek. Ellentmondást nem tűrve betiltotta a deathmatch-elést az id irodájában. Osztályzatokat kezdett osztogatni a többiek munkájára. Sandy kettest kapott, Romero hármast. Carmacknak azonban még ez sem volt elég. Az egyik éjjel kivonszolta asztalát a szobájából a nagy közös terembe, hogy jobban szemmel tartsa a többieket. Az id-sek életét elkezdte a félelem uralni, egyre tovább maradtak benn este, hogy lépést tudjanak tartani a Carmack által diktált kegyetlen tempóval. A játék, a jókedv, a szórakozás eltűnt a 666-os lakosztályból. A feszültség egyre nőtt, és hamarosan Carmackot is elkezdték a háta mögött keresetlen szavakkal illetni a többiek. A cégben nemcsak Romerónak volt túlfejlett egója… Carmack a saját világában élt, és nem érdekelte, hogy senki más nem érti meg ezt a világot. Egy idő után eljutottak addig, hogy már semmi nem volt képes csillapítani a csapatban felgyülemlett feszültséget. Az egyik nap Carmack a monitort bámulta, amikor női hangot hallott a háta mögül: „Ki rendelt pizzát?" Romero hangja válaszolt először „Ööö, izé, nem én rendeltem.", majd egy másik hang: „Nem, nem az enyém". A nő egyre közeledett, majd közvetlenül Carmack háta mögött szólalt meg: „Bocs, te rendeltél pizzát?". Carmack megpördült. Egy gyönyörű, félmeztelen nő állt előtte, kihívó, kacér mosollyal, kezében pizzásdobozzal. Profi sztriptíztáncosnő volt, akit Mike Wilson

rendelt, hogy enyhítse a feszültséget – hasztalan. „Srácok – csattant fel a csaj –, a legunalmasabb f***kalapok vagytok, akikkel valaha találkoztam!" Azzal kisétált az id irodájából.

Carmack csak azt akarta, hagyják békében, nyugodtan dolgozni. Olyan volt, mint egy remete. Az egyetlen ember, aki együtt érzett vele, éppen Romero volt. Az egyik éjjel félrevonta Carmackot. „Figyelj öreg, belepusztulsz ebbe a munkatempóba. Túl kemény vagy magadhoz. Nem vagy szuperhős..." Carmack tudta, hogy Romerónak igaza van. Keményen kellett dolgozniuk, de nem voltak rákényszerítve a régi idők halálos iramára. Azonban Romero szavai mögött jóval több volt ennél. Sokévnyi közös munka, és átdolgozott éjszakák után Romero egyre inkább kihúzta magát a programozás alól. Hol volt Romero, amikor Carmacknak társra volt szüksége a Quake motor kódolása közben? A kastélyát építette és a hírességek életét élte! Carmack tudta, mit kell tennie: be kell bizonyítania, hogy Romero ellógja a munkát. Hamarosan ki is találta, hogyan. Írt egy programot, amit titokban feltelepített Romero PC-jére; a program naplót vezetett arról, Romero mikor, milyen programokat, mennyi ideig futtat a gépén. Az eredmények feketén-fehéren megmutatták: Romero valóban nem dolgozik túl sokat. Amikor Carmack szembesítette a tényekkel, Romero majd felrobbant. „Csak azért csinálod ezt, hogy kirúghass!" – kiabálta.

Igen, gondolta Carmack, pontosan azért!

Carmacknak végre bizonyítéka – megcáfolhatatlan, tudományos bizonyítéka – volt arra, hogy Romero nemcsak hogy nem dolgozik, de amit tesz, az káros a cég számára. Romerót figyelmeztetni kell, először és utoljára, szigorúan, és hivatalosan. Túl sokat beszél a sajtóval, túl sok időt tölt a rajongókkal, túl sok időt töltött játékokkal – és mindennek a cég többi alkalmazottja itta meg a levét. Carmack megkereste Adriant és Kevint, és közölte velük a tervét: Romerót meg kell fenyegetni, hogy ha nem változtat a hozzáállásán, ki lesz rúgva.

„Nem, nem, nem, kizárt dolog – hebegte Adrian –, ezt én nem akarom, Romero a barátom, a társunk! Magához fog térni." De Carmack hajthatatlan volt, és ahogy az lenni szokott, Adrian és Kevin most is azt tette, amit Carmack akart. Nem volt kérdéses számukra – és a cégben senki más számára sem – hogy a csapatban Motor John a kulcsember. Ahogy Mike Wilson mondta: „Ha ő elteszi a labdát és hazamegy, mindenki számára vége a játéknak." 1995 novemberében végül összehívták a cégtulajdonosok gyűlését. A srácok komoly képpel gyűltek össze a nagy asztal körül, a lefüggönyözött szobában. Carmack ült az asztalfőn, szokás szerint. „Nem végzed jól a munkádat – mondta Romero szemébe. – Változtatnod kell ezen, különben rövid úton ki leszel rúgva". Romero felháborodottan vágott vissza: „Annyit dolgozom, mint bárki más a cégben. Egész álló nap itt vagyok!" Carmack Adrianre és Kevinre nézett segítségért. Adrian a padlót bámulta. Nagy sokára Kevin szólalt meg bátortalanul. „Hát, John tényleg itt van mindig, és elvégzi a munkáját" – vette védelmébe Romerót.

Carmack teljesen megdöbbent. Azt hitte, Kevin és Adrian támogatni fogja mindenben. Mindenki számára világos volt, hogy egyedül nem tudja kirúgni Romerót, ehhez szük-

sége volt a többiek szavára is. Végül abban egyeztek meg, hogy Romero figyelmeztetésképpen a szokásosnál alacsonyabb jutalmat kap a fizetése mellé. Na bumm, gondolta Romero, arra a pénzre amúgy sincs most égető szüksége, és ha a játék elkészül, úgyis belátják majd, hogy igazságtalanok voltak vele, szemben…

Elérkezett a Hálaadás ünnepe, de semmi nem változott. A játék továbbra sem akart összeállni. Carmack újabb gyűlést hívott össze, ezúttal a cég összes alkalmazottja számára. „Továbbra sincs a játékról semmilyen konkrét elképzelésünk, tervünk. A Quakenek nincs desingja!" – jelentette ki. Mindenki egyetértett: ha így megy tovább, sosem fog elkészülni a játék. American McGee végül kibökte, ami már régóta motoszkált mindenkinek a fejében: el kellene vetni Romero nagyra törő tervét a közelharcra alapuló játékmenetről valami egyszerűbb, bevált megoldás kedvéért. „Azt hiszem, akkor járnánk a legjobban, ha a játékban rakétavetők és egyéb szokásos cuccok lennének" – javasolta. „Ez az!" – értett egyet Sandy. „Most csináljuk meg a Doom 3-at az új motorral, aztán a következő játék lehetne igazán forradalmi!"

Romero szóhoz sem jutott. Először a fizetésének a megnyirbálása, aztán ez? Ki a f***nak képzelik magukat ezek a fickók?! Mit tudnak ezek? Soha nem dolgoztak még az elejétől a végéig egy játékon! Nem érthetik, hogyan működik az id! „Minden játék, amit eddig csináltunk, így működött! – magyarázta. – Először Carmack elkészíti a forradalmi, zseniális grafikus motort, és ezután építjük mi fel erre a forradalmi, zseniális játékot! Meg kell várnunk, hogy elkészüljön a motor, addig nem tudunk mit tenni. A Quake jobb lesz, mint a Doom volt! Ha csak simán átültetnénk a Doomot az új motorra, az is nagy siker lenne – de az id ennél többre hivatott! Tovább kell mennünk az úton, amit a Doommal megkezdtünk, és olyan eredeti játékot kell alkotnunk, amilyet még soha senki nem látott, ami még nagyobbat fog szólni, mint a Doom, amikor megjelent!" De a kocka ekkor már el volt vetve. American és az új fiúk szenvedélyesen vitatkoztak, és sorra hozták az érveket Romero terve ellen. Úgy érezték, azért nem tudnak kreatívok lenni, mert egyszerűen nincs min dolgozniuk. Két út látszott a csapat előtt. Készíthetnek belátható időn belül Carmack új motorjára egy Doom-szerű játékot a régi, bevált recept alapján – vagy felvállalhatják Romero ötleteit, de akkor az Isten tudja, mikor lesznek kész a játékkal.

Adrian és Kevin úgy tűnt, Romero oldalán van. „Szent sz*r, srácok! – mondta Adrian. – Rengeteg melót fektettünk a fantasy játékba." Közel egy évet töltöttek azzal, hogy grafikai elemeket gyártottak fantasy stílusban, amik egy futurisztikus akciójátékban, egy újabb Doomban teljesen használhatatlanok lennének. Éppen most értek el a munka legélvezetesebb részéhez: az apró részletek kidolgozásához, a vér megjelenítéséhez, a speciális, titkos szobák kialakításához. „Csak azért, mert ti eddig nem csináltatok az égvilágon semmit – folytatta Adrian –, még nem kéne az egész projektet lelőni! Ha most átállunk egy másik játékra, egy újabb teljes évet kellene dolgoznunk, hogy elérjünk oda, ahol most állunk! Nem valami könnyű váltásról beszélünk…" De a többieket, úgy tűnt, nem érdeklik a kifogások. Miközben folytatták a támadásokat Romero ambiciózus terve ellen, Romero hitetlenkedve figyelte Carmackot. Uramisten – döbbent rá –, Carmack egyetért velük! Egyetért azzal, hogy futamodjanak meg a forradalmi játékötlet megva-

lósítása elől! „Mi ebben a cégben mindig is a technológia rabszolgái voltunk! – robbant ki belőle. – Eddig legalább megvolt a lehetőségünk, hogy király játékokat építsünk a technológiára. Megtettük a Wolfensteinnel, a Doomal; most pedig azt akarjátok, hogy a régi elemeket, a Doomos cuccokat erőltessük újra? Még mindig megvan a lehetőségünk, hogy forradalmi játékot készítsünk, csak idő kell hozzá..."

Carmack látta az igazságot mindkét oldal véleményében – csakhogy Romero semmit nem tudott felmutatni, ami alátámasztotta volna a terveinek megvalósíthatóságát. A Quake működőképes tesztpályái egytől egyig Doom-stílusú high-tech pályák voltak – American készítette őket. Ha Romero elő tudott volna állni valami működő, fantasy stílusú pályával, más lett volna a helyzet. De így Carmack számára bizonyossá vált: Romero az égvilágon nem tett eddig semmit, ami a Quake-et előremozdította volna. A sherveporti tóparti házból származó régi, nagyszabású ötletek a Quake-kel kapcsolatban sosem fejlődtek túl az ötlet szintjén.

„Az embernek meg kell adni a lehetőséget, hogy ha hibázik, azt elismerje és tanuljon belőle. – mondta végül Carmack. – Nem tehetünk úgy, mintha tévedhetetlenek lennénk, nem mehetünk a figyelmeztető jelek ellenére tovább azon az úton, amit helyesnek vélünk. Mindig újra meg kell vizsgálnunk a dolgokat, újraértékelni, amit eddig tettünk, és ha tévedtünk, hát azt mondjuk: oké, jó ötletnek tűnt, de bebizonyosodott, hogy nem működik – próbálkozzunk valami mással." Romerót ez ütötte igazán szíven. Nem voltak többé Carmackkal egy hullámhosszon. Nem voltak többé közös tudat, együtt gondolkodó szuperlény. Egyszerűen nem hitte el, hogy Carmack nem azt mondja: „Ugyan már srácok, nem kell parázni, meglátjátok, a Quake király játék lesz!" Amennyire Carmack szemében Romero megszűnt programozónak lenni, annyira szűnt most meg Romero szemében Carmack játékosnak lenni. Az, hogy Carmack a többiekre hallgatott, azt támasztotta alá, hogy félt – nem bízott Romero nagyszabású játéktervében, nem hitt magában Romeróban.

Több órás vita után Romero végül bedobta a törülközőt. „Oké – mondta beletörődötten –, újratervezem az egész játékot Doom-stílusú fegyverekkel." De mélyen magában egész másképp hangzottak ezek a szavak – tökéletesen visszhangozták azokat, amiket Carmacknak mondott a Softdiskben évekkel ezelőtt, amikor meglátta a jövőjüket, a sorsukat. „Ennyi volt – gondolta –, kilépek."

A Quake irányváltása, és az 1996-ra átcsúszott megjelenési dátum ellenére az id kiadója, a GTI hatalmasat kaszált 1995 decemberében. A Doom 2 amerikai eladásaiból származó bevétel túllépte a 80 millió dollárt. A tengerentúlon is jól fogyott a játék, Európában újabb húszmilliót hozott be; ennek 30 százaléka Németországból származott – egy olyan országból, ahol a játék be volt tiltva! Emellett az id régi játékai is jól mentek, és a mellékes projektekből is dőlt a pénz. Az Ultimate Doom (ami valójában a shareware Doom kereskedelmi forgalomba került változata volt) több mint húszmilliót hozott csak az Egyesült Államokban. A Raven játékai – a Heretic és a Hexen – is jól teljesítettek, együtt összehoztak majdnem még húszmilliót.

A sikertől lendületet kapott GTI más cégek felé is elkezdett terjeszkedni. Szerződést

kötött többek között a Midwayjel (a hírhedt Mortal Kombat készítőivel), a Williams Entertainmenttel (játéktermi automatákra specializálódott fejlesztők), és a WizardWorksszel (alacsony árkategóriás játékok kiadói voltak). A Doom segítségével a GTI éves bevétele tízmillióról két év alatt 340 millióra növekedett! Amikor a cég belépett a tőzsdére 1995 decemberében, az év egyik legjelentősebb tőzsdei eseményének számított – még az internetes óriáscég Netscape tőzsdére lépésénél is nagyobbnak! „A GTI a semmiből jelent meg, és mindenkit meghódított. Jelenleg az ország harmadik legnagyobb vállalata az interaktív szórakoztatás területén!" – írta a New York Business. A cég értékét 638 millió dollárra becsülték.

A GTI százmillió dollárt ajánlott az id-seknek a cégükért, de Carmackék visszautasították az ajánlatot. Ez csak egy sz*ros cég, gondolták, és nem akarták eladni magukat olyasvalakiknek, akikben nem hisznek. Egyébként is úgy érezték, túlságosan elfoglaltak ahhoz, hogy racionális üzleti döntéseket hozzanak. Ráadásul a pénz sem jelentett különösebb motivációt. 1995-ben az id megduplázta az előző év bevételeit, és elérte a 15,6 millió dollárt – és minden jel arra mutatott, hogy ez továbbra is csak növekedni fog. Mivel a cég üzemeltetése aránylag alacsony költségekkel járt, a tulajdonosok mind milliókat tehettek zsebre. Az id-s srácoknak nem tetszett, ahogy a GTI a rajtuk megkeresett pénzzel dobálózik, és mindenféle cégeket vásárol fel. Mike Wilson, az egyre bátrabbá és szemtelenebbé váló id-s pénzügyi menedzser javaslatára úgy döntöttek, móresre tanítják a GTI-t, és a Quake-et fogják ehhez felhasználni.

A csodafegyver a shareware volt. A shareware, ami ekkorra a nagy kiadók szemében már elavult, idejétmúlt üzleti modellnek számított, és elveszítette a jelentőségét, mióta a játékok igazán nagy üzletté nőtték ki magukat. Amikor az id a GTI-vel kötött szerződésben ragaszkodott hozzá, hogy magának tartsa meg a shareware terjesztés jogait, Ron Chaimowitz nem gyanakodott, teljesítette a fiúk kérését. Mike erre alapozva új tervvel állt elő. Ahelyett, hogy a Quake shareware verzióját ingyenesen terjesztenék az interneten keresztül, áruljanak inkább 9.95 dollárért egy olyan CD lemezt, amin rajta van a shareware változat, és a teljes játék is egy kóddal titkosítva. A játékos megveszi tíz dollárért a shareware változatot, aztán ha tetszik neki a játék, felhívja az id-t, és 50 dollárért megkapja tőlük a kódot, amivel hozzáfér a lemezen levő teljes játékhoz! Mindezzel az id, anélkül, hogy a játék terjesztési jogait elvenné a GTI-től, egy csapásra kiüti a kiadót a nyeregből!

Bár Carmacknak voltak fenntartásai az üglettel kapcsolatban, a társaság többi tagja lelkesedett a radikálisan új terjesztési szisztéma kipróbálásáért. Az üzlet megköttetett. Ron Chaimowitz a sajtóból értesült arról, mit tett vele az id. „Wilson! – gondolta. – Az a f*sz! Egy szemtelen kölyök, akinek fogalma sincs az üzletről!" – tajtékzott. De az idnek minden joga megvolt ehhez az üzleti lépéshez, még akkor is, ha korábban senki sem mert ilyesmivel próbálkozni. A GTI képtelen volt bármit is tenni ellenük.

Amikor eljött 1996, az id nem csak a GTI-vel állt háborúban, de saját magával is. A döntés, melynek értelmében feladták Romero játéktervét Carmack technológiájáért, tovább fokozta a csapatra nehezedő nyomást. A csapat éjjel-nappal dolgozott, hogy el-

készítsék a Doom-stílusú, új technológiájú játékot márciusra. Carmack, aki úgy érezte, sokáig egyedül tolta a csapat szekerét, most úgy döntött, ideje még egy lapáttal rátenni. Hetekig a nagy hallban dolgozott, hogy szemmel tudja tartani a többieket, de most ennél is tovább ment: azt indítványozta, hogy bontsák le a falakat. A többiek beleegyeztek a javaslatba. Már régóta szó volt róla, hogy kicsi a hely a cégnek, és meg kéne duplázniuk az irodáik területét. Megvették a 666-os lakosztály melletti helyiségeket, és összeolvasztották a két irodát. Carmack jó lehetőséget látott ebben az átszervezésben arra, hogy mindenkit kihúzzon elszigetelt kis kuckójából, és egy nagy közös szobába terelje be az egész csapatot. A szobának saját nevet adtak: „háborús övezet".

Korábban el sem tudták képzelni, mekkora káosz fog eluralkodni a háborús övezetben. Pár napon belül az átépítés részeként a falak leomlottak körülöttük, és az egész szobát por lepte be. Az asztalokat az ablakok elé húzták, rátornyozták a számítógépeket, és összezsúfolódtak előttük. Csak annyi helyük volt, hogy éppen nem könyökölték oldalba egymást, ha kinyúltak a hűtőhöz egy doboz üdítőért. Carmack és Romero egymás mellett ültek. A gépek hálózatba kötését csak úgy tudták megoldani, hogy a kábelkötegek a plafonon futottak, és minden gépnél vezetékek lógtak le az asztalok szintjéig. Redőnyök lehúzva, világítás kikapcsolva, kábelek vad káosza... Az egész szoba úgy nézett ki, mintha a srácok egy számítógép belsejében ülnének, a vezetékek sötét pókhálójának rabságában. Nem volt menekvés.

A saját munkakörnyezet intimitásának hiányában a feszültség tovább fokozódott a csapaton belül. Napi 18 órát dolgoztak, heti hét napon át. A munka érdekében bevezették, hogy mindenki fejhallgatóval köteles hallgatni a zenéjét, hogy ne legyen hangzavar. Ha egy látogató bekukkantott az id-hez, egy halálos csendben a vibráló monitorok előtt görnyedő, és vadul gépelő fickókkal teli szobát láthatott. Romero – aki beleszeretett a japánból származó instrumentális játékzene-albumokba – keserűen belökött egy lemezt a lejátszóba, és megadóan felvette a fejhallgatót. A régi „érezzük jól magunkat, és közben készítsünk király játékokat!" mottójú id-nek vége – gondolta – az új id jelmondata pedig: „fogd be a pofád, és dolgozz!"

Versengés ütötte fel a fejét a csapaton belül. A fiatal, lendületes és nagyravágyó American McGee megérezte Romero sebezhetőségét, és uralomra tört a designerek között. Azonban még neki is váratlan vetélytársa akadt Tim Willits személyében. Tim volt az első id-alkalmazott, akit az egyre gyarapodó internetes Doom mod-közösségből halásztak ki. Akkor fedezte fel magának a játékot, amikor egyetemre járt, a University of Minnesotára. 23 éves volt akkor, és keményen dolgozott informatikus diplomájáért – miközben még a családjával élt: apja csőszerelő, anyja rádiótechnikus volt, nővére pedig képzőművészeti főiskolára járt. Tim alacsony volt, és idegi okokból kifolyólag korán kopaszodott, de mindent bátran bevállalt: jelentkezett a hadsereg ROTC programjába[3], de azt is vállalta, hogy magára ölti az iskola kabalaállatának, Goldie Gophernek jelmezét,

3 ROTC: Reverse Officers Training Corps: önkéntes program az amerikai haderőnél kizárólag egyetemisták részére. Akik elvégzik a kiképzést, azokat később tisztként sorozzák be a hadseregbe, ha megkapják a behívójukat.

hogy ebben bíztassa a közönséget minél hangosabb drukkolásra az egyetemi futballmeccseken. Egy végzetes napon Tim letöltötte az internetről azt a játékot, amiről az évfolyamtársai annyit áradoztak: a Doomot. Bár már a Doom előtt is sokat foglalkozott számítógépes játékokkal, még sohasem érezte azt, hogy egy új világba lépne be a játékkal. Itt minden olyan valóságosnak tűnt! Lenyűgözte a világ valósághűsége, a méretei, a benne rejlő lehetőségek. Kísérletezgetni kezdett hackerek által készített, és a neten keringő pályaszerkesztő programokkal. Egyre nagyobb elismertségre tett szert saját készítésű pályáival, mígnem megkapta a lehető legnagyobb megtiszteltetést: egy e-mailt az id-től.

Timet American vette fel a céghez, hogy a Strife című mellékes id-projekten dolgozzon – de ahogy a határidők egyre szorongatóbbá váltak, átcsoportosították a Quake csapatba. Tim azonnal összebarátkozott Romeróval, és mindent megtanult tőle, amit csak tudott a pályaépítés, a játéktervezés művészetéről. A háborús övezetben Romero oldalán ült. Hamarosan bebizonyosodott, hogy Tim nemcsak minőségben, de sebességben is felveszi a versenyt bárkivel a cégben – rekordidő alatt épített fel remek pályákat. Romero hamarosan azon vette észre magát, hogy igyekeznie kell, ha tartani akarja a lépést Timmel. Carmacknak szimpatikus volt az új srác munkája és teherbírása. Bár Americant még mindig közeli barátjának tartotta, American kezdte egyedül érezni magát.

Americant lenyűgözte Romero rocksztár-szerű életvitele, és elkezdte ő is élni a maga életét. Amikor az id leszerződtette Trent Reznort, a Nine Inch Nails rockbanda Doom-rajongó frontemberét a Quake zenéinek és hangeffektjeinek megalkotására, American vállalta, hogy felügyeli a játék hanganyagának elkészülését. Úgy érezte, itt az ideje, hogy megváltoztassa a külsejét. Megborotválkozott, új frizurát csináltatott magának, menő fekete ruhákat kezdett viselni. Úgy érzete, egyre jobban eltávolodik Carmacktól, aki – annak ellenére, hogy annak idején bátorította, hogy vállalja el a hangfelvételek vezetését – mostanában állandóan azért korholta, mert nem tölt elég időt a pályák készítésével. American számára ez volt a vég kezdete. Még a legjobb id-s cimborája, Dave Taylor is lelépett, hogy saját játékfejlesztő céget hozzon létre. American még sosem érezte magát ennyire magányosnak. Napjai, mint az id új csodagyereke, meg voltak számlálva.

Nem kellett sok idő, hogy kiderüljön, ki lesz a nyerő Romero és American mellett. Carmack egy nap kijelentette, hogy Tim pályái kapják a megtiszteltetést, hogy a Quake shareware változatának nyitó szintjei legyenek – az első lehetőség a játékosok számára, hogy meglássák, mit is tud a játék. Mindenkinek a torkán akadt a szó a meglepetéstől. Ez leplezetlen támadás volt Romero ellen, akit mindenki véleménye szerint inkább megilletett volna ez a kitüntetés. Most jött el a válaszcsapás ideje. Úgy tűnt, az ominózus megbeszélés óta, amikor a Romero Quake-terveinek elvetése mellett döntött a csapat, Romero csak még távolabb került a projekttől. „Micsoda?! – nyögte ki Romero végre. – De hát én vagyok a vezető designer!" „Így döntöttem – válaszolt hidegen Carmack. – Tim pályái sokkal egységesebbek." Romero, mint mindig, most is hamar túltette magát a dolgon, és sietett gratulálni Timnek. Azonban mindenki számára világosan látszott: Carmack éppen most vette ki a karmesteri pálcát Romero kezéből…

Az Ítélet Napja

Késő éjszaka volt, valamikor januárban, amikor Romero felkapta a telefont a kastélyában, és volt id-s partnere, Tom Hall számát tárcsázta. Náhány hónapja elevenítették fel régi barátságukat, minden harag nélkül. Romero tudta, hogy Tom nem boldog az Apogee-nél, ahol ugyanazokba a régi falakba ütközik folyton, mint az id-nél: nem kap teret kreativitása kibontakoztatására, az ötletei megvalósítására. Az Apogee akkoriban változtatta a nevét 3D Realmsre, és FPS játékokat kezdtek gyártani, amivel az id lepipálása volt a céljuk. Az első kiadott játékuk, a Duke Nukem 3D pontosan ezt tette. A játék olyan volt, mintha a Doom képregény-stílusú változata lenne, ahol realisztikus, modern környezetben kell űrlényekre vadászni. A játékosnak elhagyatott pornómozikon és éjszakai klubokon kellett átküzdenie magát – még sztriptíztáncosnők is szerepeltek a programban! Carmack gyűlölte a Duke Nukemet, úgy tartotta, hogy „az engine rágógumival van összefoltozva" – de a játék ettől függetlenül hatalmas sikernek örvendett, a játékosok „Quake-gyilkos" névvel kezdték illetni. Tom egy másik Apogee-játékon dolgozott, ami nagyon nehezen akart beindulni: a címe Prey volt. Romero időzítése a telefonhívásra tökéletes volt.

„Haver – kezdte Romero a telefonban –, ugyanabba a dologba futottam bele az id-nél, amibe te annak idején." Elmesélte Tomnak, hogyan próbálta Carmackot és a csapatot arra ösztökélni, hogy valami forradalmit, valami újat alkossanak, hogyan visszakozott Carmack, és választotta inkább a biztonsági játékot. Romero még azt az ötletet is felvetette, hogy osszák kétfelé a céget: Carmack vezetné a technológiai fejlesztéssel foglalkozó felet, míg Romero a játékokért felelős csapatot. A javaslatot a többiek leszavazták. „Amint befejeztük a Quake-et, kilépek" – foglalta össze végül a mondókáját. „Lenne kedved velem tartani, és új céget alapítani? Olyan csapat lenne, ahol olyan játékot készítünk, amilyet csak megálmodunk. A technológia idomulna a játékötletünkhöz, nem pedig fordítva... Mit szólnál egy olyan céghez, ahol a design a törvény?" „Hát – Tom csak ennyit tudott kinyögni –, ez maga lenne az álom!"

[idsoftware.com]

Bejelentkező név: johnc
Valódi név: John Carmack
Saját könyvtár: /raid/nardo/johnc
Shell: /bin/sch
Legutóbbi frissítés: még soha

Hát a napi munkám...

Ha felmerül bennem egy gondolat, egy új programhiba, hiányzó programrész, vagy új feladat bukkan elő, amit aznap már nem oldok meg, emlékeztető jegyzetet írok róla. Pár dolog valószínűleg elég sokszor fel lesz ide írva, mire megcsinálom őket.

Néha átfésülöm a régi jegyzeteket, és egy + jelet teszek azon sorok elé, amiket már kijavítottam.

--- John Carmack

= feb 18 ==

- memórialapozási fagyás
- konzol kirajzolása
- úszás sebességének megnövelése
- sérülés irányát kezelő protokoll
- páncél színének felvillanása
- egylövéses halál
- gránát finomhangolása
- alias modellek kivilágosítása
- tűvetős belassulás
- a szerver kilépése a játék végén

\+ eredménylista
\+ teljes képernyős futtatás
\+ nézőpont alapállapotba hozására külön billentyű
\+ 15-ös videomód fagyás
\+ muníció-kijelző megváltoztatása a kezelőfelületen
\+ újrakezdés engedélyezése programhiba után
\+ újjászületés leprogramozása
\+ rakéták értékének csökkentése
\+ karakterekre több fényt adni

Ahogy a háborús zónában beindult a munka, Carmack magára vállalta, hogy tudatja a játékosokkal: igen, az id már igazán jól áll a Quake fejlesztésében. Úgy döntött, munkanaplóját, ami .plan fájl néven volt ismert, feltölti az internetre. A .plan fájlokat rendszeresen használták programozók, hogy tudassák egymással, hogy állnak a munkával, de még senki nem használta ezt a tömegekkel való kommunikációra. Az id rajongói azonban hónapok, sőt évek óta csak Romero fantazmagóriáival voltak etetve korrekt információk helyett – Carmack pedig úgy gondolta, itt az ideje tiszta vizet önteni a pohárba.

Több héten át tartó éjjel-nappali folyamatos munka árán Carmack és Michael Abrash végre rátalált a Quake világát szétszabdaló kék szakadékok problémájának megoldására. A 3D-s világ összeállt, stabil volt. Carmack hosszú perceket töltött el azzal, hogy fel-alá sétált és nézelődött a Quake virtuális világában. 1996. február 24-én a Quake elért a fejlesztésnek arra a fokára, hogy az id fellőjön az internetre egy tesztelhető deathmatch pályát, azzal a céllal, hogy kiderüljön, hogyan fut a program a különféle játékosok gépein. A rajongók már hónapok óta zúgolódtak, hogy az id végre mutasson nekik valamit

a Quake-ből. A várakozás olyan felfokozott volt, hogy direkt Quake-hírekre és -spekulációkra szakosodott weboldalak jelentek meg az interneten.

A teszt fogadtatása nem volt különösen ünnepi hangulatú. Az online játék lehetősége ugyan kivétel nélkül mindenkit felvillanyozott, de sokan nehezményezték, hogy a játék sötét, lassú folyású volt, nyoma sem volt benne a Doom pergő akcióorgiájának. A kritika nem is volt alaptalan: a Doomra oly jellemző vonásokat fel kellett áldozni a Quake 3D-s motorja érdekében. Ez nem minden játékosnak tetszett. „Bár korai tesztverziónak nem rossz – írta egy játékos a neten –, még nagyon sok csiszolnivaló van a játékon… rengeteg dolog hiányzik belőle, ami igazi királlyá avathatná."

A fogadtatás hangnemétől kissé lehangolva, a csapat nekiállt a nagy munkának: egységes játékká összefércelni azt a sok-sok, eltérő jellegű és hangulatú pályát, amit eddig megalkottak. A fejlesztés kezdete óta eltelt 16 hónapban úgy tűnt, mintha a grafikusok, és a pályatervezők mind a maguk kis elszigetelt világában éltek volna – és ennek most meg is látszott az eredménye. Romero pályái középkori jellegűek voltak, Americanéi sci-fi stílusúak, míg Sandy szintjei kifacsart gótikus stílust tükröztek. Bár mindenhol felütötte a fejét az id játékainak védjegyévé váló fekete humor (az ellenfelek közt voltak például zombik, akik a saját testükből kitépett húscafatokkal dobálták a játékost) – de a játéknak sürgős egységesítésre volt szüksége.

Kénytelen-kelletlen végül a játék kerettörténetével magyarázták meg az összefüggéstelen pályákat, amit gyorsan bele is tettek a játék kézikönyvébe. „Hajnali négykor riaszt a telefonhívás. Öt harminckor már a titkos katonai létesítményben állsz. A kapitány tömören összefoglalja a tudnivalókat: A teleportáló berendezésekkel van a gond. Ha sikerül tökéletesíteni a technológiát, tárgyak és emberek gyakorlatilag azonnali szállítására tudjuk majd használni a teleport-kapukat. A Quake kódnevet kapott ellenséges szándékú lény a miénkhez hasonló teleport-kapukat nyitott a bázisunkra, amin keresztül gyilkoló-tomboló halálosztagokat juttat a világunkba. Fogalmunk sincs, honnan kerülnek ide. A tudósaink szerint Quake egy másik dimenzióból származik. Attól tartanak, most készül ránk szabadítani a valódi seregét. Meg kell állítani, bármi is legyen az!"

Bármi, valóban – mindannyian érezték, hogy ez a kulcs. Kis szürke kapukkal jelzett teleportokkal szórták tele a játékot, amelyek különféle világokon vezetik majd át a játékost. A Quake fejlesztésének utolsó hónapjai egyetlen csendes, szürke, homályos nappá olvadtak össze, éjjel-nappali szakadatlan munkával, éppen csak annyi zajjal, amit a falhoz vágástól ripityára törő billentyűzetek adnak ki magukból. A törés-zúzás mindennapos cselekedetté vált. A srácok azzal vezették le a bennük felgyülemlett feszültséget, hogy számítógépeket törtek porrá, és különféle alkatrészekkel tűzdelték tele a gipszkarton falakat. Még a jó sajtó sem villanyozta fel őket. A Wired magazin a legnagyobb megtiszteltetésben részesítette a csapatot: címlapsztorit írtak az id Software-ről. A srácok nem nagyon lelkesedtek: három órát késtek a megbeszélt fotózásról… A magazin címlapján Carmack díszelgett, mögötte Romero és Adrian. Mind fura színes fényekbe bámultak, alattuk a szalagcím: „Az id egyéniségei". A cikk a Quake-et minden idők legnagyobb várakozással övezett számítógépes játékának titulálta.

Júniusra a vég nélkülinek tűnő éjszakák és nappalok végre meghozták az eredményt: a Quake végleges változatát. Azonban a shareware verzió feltöltése az internetre távolról sem idézte a Wolfenstein és a Doom dicsőséges napjait. Amikor 1996. június 22-én, egy szombati napon a játék készen állt, hogy bemutatkozzon a világ számára, Romero egyedül volt az irodában. Végigsétált a folyosón, elhaladt a csapat különféle trófeái mellett, elhagyta a Freddy Krueger maszkot, a műanyag Doom-vadászpuskát. Hát eddig jutottunk. Carmack sehol. Adrian sehol. Kevin sehol.

Romero a rajongók között keresett menedéket, egy online beszélgetőcsatornára menekült, ami tele volt az id rajongóival. Felhívta Mark Fletchert, egy fanatikus Doomrajongót, aki Romero egyik legközelebbi barátjává vált az idők folyamán. Úgy érezte, szüksége van valakire, aki ott van mellette, aki megérti a játékok lényegét, aki értékelni tudja ezt a történelmi pillanatot. Pontban délután ötkor rácsapott az Enter billentyűre, és a világ elé tárta a Quake-et. Őrültség, gondolta, hogy egyetlen id-s társa sincs vele ebben a pillanatban. Megszűntek játékosnak lenni. Már egyáltalán nem is játszottak. Valami összetört bennük.

„Oké – kezdte Carmack –, most már nem húzhatjuk tovább a dolgot." Nem sokkal a Quake megjelenése után a Tia's nevű mexikói étteremben ültek vacsorájuk mellett Adriannel és Kevinnel. Romero ideje lejárt. Itt volt az ideje, hogy útjára engedjék. Adriant már maga a gondolat is beteggé tette. Hiszen Romeróról beszélnek! Tudta, hogy útelágazáshoz érkeztek. Vagy Romerót dobják ki a csapatból, vagy Carmack az egész céget elpusztítja. Nem volt középút. Kevin végül beleegyezett a döntésbe. Nehéz dolog valakit elküldeni, főleg hogy Romero ott volt a csapatban a kezdetektől, és velük volt annyi sikeres éven keresztül – de most nem volt más választás.

A Carmack és Romero között tátongó szakadék már túl széles volt. Mindkettejüknek megvolt a nagyon határozott elképzelése arról, mit jelent játékokat készíteni, és hogyan is kellene ezt tenni. Carmack úgy gondolta, Romero elvesztette a kapcsolatot a programozás világával – Romero úgy gondolta Carmack vesztette el a kapcsolatot a játékok világával. Carmack továbbra is kisméretű cégben gondolkodott – Romero birodalmat akart építeni. A két látomás, ami annak idején összeforrt, és megalkotta az id-t, most úgy tűnt, menthetetlenül szilánkokra töri a céget. Adrian és Kevin, mint már annyiszor, rokonszenvezett Romero terveivel, gondolataival, de most sem volt kérdés számukra, ha választani kell, melyik Johnt kövessék.

Bár a többieknek nem volt tudomása róla, Romero már a saját terveit szövögette. Éppen a mexikói vacsora napjának reggelén hívte fel Ron Chaimowitzot a GTI-nál, hogy Tom Hall-lal közös leendő fejlesztőcége számára készítsen elő kiadó szerződést. Ez nem közönséges cég lesz, magyarázta Ronnak, ez lesz a Nagy Cég, ahol a technológia csak kiszolgál, és a design a törvény.

Másnap Romerót behívták a tárgyalóterembe. Carmack, Adrian és Kevin ülték körül az asztalt gyászos hangulatban. Adrian a padlót bámulta. Kevin hallgatott. Nagy sokára Carmack törte meg a csendet. „Izé, szóval továbbra sem vagyunk elégedettek azzal, ahogy a dolgaid mennek" – kezdett neki. Előkapart egy papírlapot, és átnyújtotta Romerónak. „Itt a lemondóleveled, alá is írhatod." Romeróra, minden előjel, figyelmez-

tetés és a saját tervei dacára, sokkolóan hatottak a szavak. „Várj! – vágott közbe – Ugye azt akarod mondani, hogy egy évvel ezelőtt nem volt megfelelő a munkám? Mert az elmúlt hét hónapban, majd beledöglöttem, annyit dolgoztam! Majd beledöglöttem, hogy elkészüljön a Quake!"

„Nem – mondta csendesen Carmack. – Nem végzed rendesen a feladataidat. Nem teljesíted a kötelességeidet. Nem nősz fel a felvállalt felelősséghez. Káros vagy a projekt számára, káros vagy a cég számára. Mérgező vagy a cég számára! Az elmúlt években minden, amit tettél, csak a cég kárára vált. Figyelmeztettünk, hogy össze kellene szedned magad, de nem tetted. Most már nincs visszaút, menned kell. Itt a lemondóleveled, írd alá!" Nem akarok itt lenni, hajtogatta magában Adrian, nem akarok itt lenni, nem akarok itt lenni! De tudta, hogy ebből a helyzetből nincs kiút. Aztán egyszer csak minden elcsendesedett. Romero agyában bebillent az a bizonyos bit, ahogy már oly sokszor életében. Nem hagyhatta, hogy bármi a világon padlóra küldje: sem az apja, sem a mostohaapja, sem a tönkrement házassága, a tönkrement családja – és most a tönkrement cége sem. „Már egyébként is a Tommal közös új cégemet terveztem" – emlékeztette magát. Nem ütötték ki, nem győzték le; hiszen amúgy is éppen új életet akart kezdeni. Romero aláírta a papírt, visszaadta Carmacknak, és kiment a szobából.

Mire Romero elért az ajtóig Carmack már tudta: volt partnere meggyőzte magát arról, hogy valójában ő maga akarta ezt így, az id-nél elnyomták a kreativitását, és ez a döntés csak segíteni fogja, hogy egy új helyen jobb, és nagyobb dolgokat alkosson. „Tíz méter séta alatt – gondolta – Romero újraírta az egész id-történelmet." Ahogy Carmack nézte kivonuló ex-partnerét, nem szomorúságot vagy nosztalgiát érzett, hanem megkönnyebbülést.

Két nap múlva Romero fellőtte az internetre első és egyben utolsó id-s .plan fájlját. „Oké, beleugrok ebbe a .plan mókába most az egyszer" – írta a világnak. „Úgy döntöttem, elhagyom az id Software-t, és új, saját játékfejlesztő céget alapítok, más, nagyobb célok elérésére. Senkit nem viszek magammal az id-ből."

Másnap Carmack is frissítette a saját .plan-jét. „Romero elhagyta az id-t. Többé nem lesznek hatalmas bejelentések az új játékaink részleteiről. Megpróbáljuk a legtöbbet kihozni magunkból, ez minden, amit ígérhetek."

A régi deathmetch-eknek végérvényesen vége volt – új menet kezdődött.

Tizenharmadik fejezet

DEATHMATCH

A **sötét, vörösben vibráló szobában** Stevie „Killcreek" Case úgy vonaglott számítógépe előtt, mintha a konnektorba nyúlt volna. „A fenébe!" – kiáltott fel, amikor karakterével beugrott a teleportkapuba, és az érkezési helyen rögtön heves golyózápor fogadta. A „teleport" és a „frag"[1] kifejezések összetételéből „telefrag"[2] lett ennek az új taktikának a neve.

A naptár 1997 januárját mutatott. Csak pár perc volt hátra a nem hivatalos, Szuper Küzdelem elnevezésű internetes megmérettetésből. Stevie-n, a forrófejű, rövid hajú, húszéves lányon kívül még több tucat játékos pörgött adrenalinlázban a monitorok előtt a Kansas Egyetem kollégiumában. Immár két álmatlan éjszaka óta mindenki a nagy összecsapásra készült a két legerősebb csapat, Stevie Impluse 9-e, és a Michiganből a meccs kedvéért nyolc órát utazó Ruthless Bastards brigádja között. Küzdelmük a nemzetközi klánok egyre népesebbé váló kultúrájának része volt. Ezeknek a jól szervezett csoportoknak, klánoknak tagjai egytől egyig a Quake-kel játszottak, a Quake-ben éltek. Mint a többszázezer többi Quake-függő játékos, ők is rendszerint az interneten küzdöttek egymással, de ezen a szürke napon a játékosok, itt, Lawrence városában rendezték elintéznivalóikat – élőben.A fejlesztés belső problémái ellenére a Quake-et mindenki imádta úttörő grafikája és a legősibb ösztönökre építő játékmenete miatt. Az USA Today című lap a lehetséges négyből négy csillaggal értékelte, és „véresen elbűvölőnek" titulálta. A Computer Gaming World magazinnál tízből tíz ponttal jutalmazták, és így jellemezték: „A Quake egy messze a többi játék fölé tornyosuló program, mely nem csak elbűvöl, de világa egyszerűen magával ragad, és magába húz." Az Entertainment Weakly így írt: „A Quake a lehető legtöbb véres élménnyel ajándékoz meg, amit még anélkül kaphatunk, hogy a börtöntől kéne tartanunk. Irodai dolgozók tömege fogja imádni!" Még a színész Robin Williams is dicsőítette a játékot David Latterman téveshow-jában.

Bár a játékosok élvezték az egyszemélyes játékot is, a szörnyek levadászását a bete-

1 A „frag" kifejezés a vietnami háborúból származik, jelentése a katonai szlengben: kinyírni, „megskalpolni" valakit. Az FPS-ekben ez az ölésért kapott pont szinonimája.

2 A telefrag manapság igazából azt jelenti, ha valakit úgy ölünk meg, hogy pontosan arra helyre teleportálunk, ahol ő éppen tartózkodik.

ges útvesztőkben, a deathmatch teljesen más kategória volt. Az első játék, amit csapatok kifejezetten interneten keresztüli küzdelmére is terveztek, és ahol virtuális arénákban akár tizenhat ember is küzdhetett egyszerre! „Foci fegyverekkel!" – ahogy Rigormortis nevű játékos fogalmazott. A rajongók nem csak az interneten csatároztak, de gyakran átcipelték gépeiket egymás otthonába, hogy azokat összekötve helyi hálózaton, azaz LAN-on keresztül, személyes közelségből irtsák egymást. Ezek az úgynevezett LAN-partik (melyeknek a kultúrája még a Doommal kezdett fejlődni) az internetes játékvilág szociális eseményeivé váltak.

Már a Quake megjelenését követő napokban elkezdtek a netes beszélgetőcsatornák és fórumok rajongói klánokat alapítani. Ezek közt volt a Breakfast Club (Reggeli Klub), Revolting Cocks (Lázadó P*csök), Impulse 9, és a Ruthless Bastards (Kegyetlen Semmirekellők) is. Augusztusra már mintegy húsz klán létezett, nagyjából húsz fő körüli létszámokkal. Két hónappal később már közel ezren voltak. A kizárólag a gyengébb nem tagjaiból álló Clan Widows (Özvegyek Klánja) saját weboldalt is alapított. Ez volt a cybersport hajnala. Nem tartott sokáig, hogy az üzleti élet nagykutyái is meglássák a jelenségben rejlő lehetőségeket. „A videojátékok az elme extrém játékai. Vigyük arénákba a cyberatlétákat, és tegyük látványos sporttá a játékokat!" – javasolta egy New York-i és egy chicagói játékterem üzemeltetője. Elképzelése szerint az, hogy a sztárjátékosok egy ismert márka, például a Nike logóját tetováltassák magukra, így élő reklámhordozóvá váljanak, egyáltalán nem volt lehetetlen. A Dark Requiem klán honlapja már ekkor egy joystickmárkát reklámozott, Thresh-t, a Judgement Day bajnokság győztesét pedig a Microsoft támogatta. A kölykök, akik a tornasorban mindig az utolsók voltak, lehettek Quake-ben a jövő Micheal Jordanjei! Olyan sztárok, akik talán épp úgy néznek ki, mint a Ruthless Bastards csapatát vezető „fo0k" nevű játékos.

A huszonhét éves, apró körszakállat viselő fiatalember a ClanRing bajnokságon a csúcsra juttatta csapatát, egyedül az Impulse 9 csapata vetélkedhetett velük. Fo0k a Quake megjelenése óta szülei michigani pincéjében töltötte estéit, egy ablak nélküli szobában, ahol töméntelen mennyiségű joystick és billentyűzet hevert a földön, a hangulatot pedig szétszórt alkatrészek és hatalmas hangszórók tették teljessé. Az egyetlen művészi elem a szobában a falon lévő, bársonyból készült Jézus-portré volt, amit fo0k viccesnek talált, mert orra a Quake duplacsövű sörétes puskájára emlékeztette... A videojátékok képei szinte beleégtek fo0k tudatába, mióta a Space Invaders megfertőzte az elméjét. Kezdetben fo0k csak Clint Richards volt, egy versengő szellemű fiú a szomszéd háztömbből, aki sci-fi regényekbe, fantasy világokba, és Atari 2600-as gépéhez menekült a külvilág elől. Miután megnézte a Csillagok háborúját pár tucatszor, kitalálta, mi lesz az életcélja: „Más bolygókra repülni és megküzdeni az idegenekkel." A többi kölyökkel ellentétben ő sosem adta fel. A diszkó-punk Shampoop bandát elhagyva Clint új, hatásosabb helyet talált gyerekkori álmának megvalósítására: a Quake világát. A fo0k nevet felvéve, nagysebességű modemje segítségével egy csoport Doom-őrültből megalapította a Rusthless Bastards nevű csapatot. Bár fo0k saját bevallása szerint a való életben nem szívesen szórakozott volna a nála jóval fiatalabb csapattagokkal, társaival való barátságát igen mélynek érezte. Amikor utoljára vetett aggodalmaskodó pillantást az

órára, már több mint hat órája játszott velük. Bajtársiasságuk ellenére fo0k a többi játékossal ritkán beszélt élőben, vagy akár csak telefonon keresztül. Inkább az internet anonimitását kedvelte, a beszélgető csatornákat, a Quake-játékosok „öltözőjét". A nap vagy az éjszaka bármely részében beléphetett ide, hogy némi fecsegés után rögtönzött meccsbe kezdjenek. „Az internet az én igazi otthonom! Munkában érzékeny vagyok, néha csak kábultan mászkálok fel-alá, annyira untat a sok mindennapos dolog. Egész nap csak unalmas emberekkel találkozom. Amikor hazatérek, és végre lövöldözésbe kezdhetek a haverokkal: ez az én kikapcsolódásom." Bár az internetes közösségben híres volt eszéről és jó képességeiről, azonnal felismerte az abszurditást, hogy mennyire ismeretlen minden más helyen. „A tömegmédia jelentéktelen apróságnak tekinti ezeket a programokat. Bár néha úgy érzem, csak az időmet pocsékolom, de hát ez az én lehetőségem, hogy ha csak pár percig is, de rockistenné váljak. Mindenki szereti ha emlékeznek rá. Én videojátékokban vagyok igazán jó, számomra ez a módja, hogy nyomot hagyjak az emberekben... Talán a jövőbeli olimpiákon a súlyemelő csapat mellett ott áll majd egy csoport fura kinézető, dagadó homlokú számítógépes játékos is" – viccelődött.

Nem fok volt az egyetlen nagyra törő álmokkal rendelkező id-rajongó. Egyik legfőbb riválisa az Impulse 9-ből, a legendás Stevie Case élete is a Quake miatt kezdett gyökeresen megváltozni. Stevie annak az új női generációnak vezéregyéniségei közé tartozott, akik meghazudtolták a játékosokról – és a lányokról – kialakított sztereotípiákat. A kansasi Olathe városában nőtt fel egy szociális munkás és egy tanár lányaként. Már korán sportolni kezdett: ő volt a T-labda[3] csapat egyetlen lánytagja – és a helyi apák nagy aggodalmára gyakran elpáholta a fiaikat. Mire középiskolás lett, elnyerte az év atlétája címet, ismertségét pedig ki is használta, és az iskolai diákönkormányzat elnöke lett. Azon kivételezettek között volt, akik a Fehér Házban találkozhattak Clinton elnökkel. Politikus szeretett volna lenni. Miután felvették a Kansas Egyetemre, még többre vágyott, így jogot is tanulni kezdett. Könnyedén szerzett jeles osztályzatokat, itt is tagja lett az iskolai önkormányzatnak, valamint később a kiemelkedő intelligenciájú embereket tömörítő Mensa szövetségnek is. Végül a Quake-nél kötött ki. Egy Tom Kizmey nevű fiúval randevúzgatott, aki igen komolyan benne volt a játék körüli felhajtásban. Stevie viszont a folyton panaszkodó lányokkal ellentétben, akik fiújuk új szenvedélye miatt siránkoztak, alig várta, hogy ő is kipróbálhassa tudását – annak ellenére, hogy a Quake hangzavarával, erőszakosságával és agresszivitásával ellentmondott minden nőiességnek. Emellett a Quake még a Doomnál is több kreativitást is igényelt, nem csak a játékban, de modok készítésénél is. Stevie-nek mindez nagyon tetszett. Nemsokára barátja klánja, az Impulse 9 élén találta magát, akiknek a mindent eldöntő nagy csatában a Ruthless Bastardsszal kellett megmérkőznie.

Ahogy a visszaszámlálás megjelent Stevie képernyőjén, felkapta a fejhallgatót, egerével idegesen kattogtatni kezdett, majd átszólt a mögötte lévő gépnél ülő barátjához, aki

3 A baseballhoz hasonló, Amerikán kívül teljesen ismeretlen sport.

monitorában visszatükröződve Emilio Estevezre emlékeztette. „Jól vagy, édes?” „Minden rendben, drágám” – válaszolt Tom hüvelykujját felmutatva. A lenti nagy teremben, a Ruthless Bastards grundján fo0k eloltotta utolsó cigarettáját, és a billentyűzete után nyúlt. „Oké testvéreim, mutassuk meg nekik!” – kiáltott. Virtuskodása ellenére a küzdelem befejeztével Stevie bandájának volt több skalpja, így ők lettek a bajnokság győztesei. Stevie hátradőlt, lecsúsztatta a fejhallgatóját és végigsimította rövid haját. Jó érzés volt győzni. Erős volt, jobb, mint a többiek, és kapcsolatban állt a világ minden feléről való játékosokkal, még – mind közül a legmegátalkodottabbal – hősével, John Romeróval is. A verseny után elhatározta magában: „Nem leszek se jogász, se politikus. Játékos vagyok, és Dallasba megyek!”

Úgy tűnt, a világon az egyetlen hely, amit nem érintett meg a Quake-deathmatch láza, egy kis texasi cég – az id Software. Náluk már senki sem ordítozott, átkozódott, vagy csapkodott billentyűzeteket a földhöz. A felújítások után a háborús szobát kis privát irodákra osztották fel. A biliárdasztalt eladták, a videojátékokat elszállíttatták. A hely immár nem látványos, hanem látványosan csendes volt, és mindenki tudta miért. John Romero a Programozó Ász, a Jelenlegi Gazdag Ember, Deatchmatch Sebész már nem volt köztük. American McGee attól a pillanattól kezdve érezte a hiányát, hogy elsétált Romero volt irodája mellett, ő pedig nem ült ott a székében. Romero a marhaságai ellenére mindig segített áthidalni a tulajdonosok és a dolgozók közötti nézeteltéréseket. Senki sem volt, aki egyáltalán hasonlítható lett volna hozzá. „Carmack nem gondolta át, hogy nem csak John Romerót küldi el a cégtől, hanem minden videojáték-gyártó cég lelkét, a szórakozást.” – gondolta American. Nem csak ő látta sötéten a dolgokat. A Quake shareware verziójának értékesítési mutatói siralmasan gyenge képet festettek. A terv az volt, hogy az id a kiskereskedőket kihagyva az üzletből a shareware verzión keresztül juttatja el a teljes programot a játékosoknak. A vásárlók egyszerűen egy telefonszámot felhívva kaphatták meg a játék többi részét feloldó kódot. A játékosoknak viszont nem telt szinte semmi időbe a shareware verzió titkosításának feltörése, így ingyen juthattak hozzá a teljes játékhoz. Úgy tűnt, a bolti terjesztés is teljesen kicsúszik az id ellenőrzése alól: bár próbálták visszahívni a boltoknak kiküldött shareware verziós szállítmányokat, már túl késő volt. Közel százötvenezer CD maradt a nyakukon a raktárban. Mike Wilson a GTI-ra próbálta hárítani a terhet, és több szabadalmi díjat is követelt, még mielőtt a Quake teljes verziója a boltok polcaira került volna. Ron Chaimowitz számára ez már túlment a szemtelenség határán. Az id még a bolti verzió kiadását is késleltette, hogy előbb minél többet kaszálhasson a shareware módszerrel értékesített példányokon. Ron nem kapta meg a játékot a karácsonyi szezonra, és bár az eladások szépen alakultak – több mint negyedmillió példány kelt el a boltokban – a játék nem volt akkora átütő siker, mint a Doom 2. Az id úgy döntött, véget vet GTI-os együttműködésének. Ron csalódott volt, de cége immár az id nélkül is jól megvolt, így pozitívan fogta fel a szakítást.

Mike és Jay Wilbur új tervet eszelt ki. Az id Software ezután játékkiadással is foglalkozni fog, első ilyen, maguk terjesztette program pedig a Quake 2 lesz. „Nincs szükségünk a GTI-ra, sem az Activisionre. Magunk is meg tudunk csinálni mindent, és ezt ki

is használjuk. Részletesen meg kell szervezni az egészet, ehhez viszont több emberre van szükségünk. A cégen belül teljesen különálló csapat lenne felelős a terjesztéssel kapcsolatos dolgokért, és így mindenhol magunk terjeszthetnénk termékeinket" – fejtette ki Jay a tulajdonosoknak. Kevinnek és Adriannek nagyon tetszett az ötlet, de tudták, hogy Carmackon múlik minden. Bár tulajdonosok voltak, nem volt kérdéses, ki az igazi főnök. Már régóta Carmack technológiája, illetve motorjai képezték a cég szívét, most pedig, Romero távozása után a Csodagyereket már senki sem tartotta vissza. A legutolsó dolog, amire Carmack vágyott, az volt, hogy a céget egy játékkiadással is foglalkozó birodalommá változtassák – ez Romero álma volt, nem az övé. Carmack az idők során konzervatív üzletemberré vált. Amíg ő a cégnél van, addig az id-ből nem lesz birodalom, és új, dinamikus kiadókra, mint például az Activision, bízzák játékaik terjesztését – jelentette ki Adriannek és Kevinnek.

Romero távozásával Carmackot jó ideje nem érzett boldogság töltötte el. Nem lesz több grandiózus terv, nyilatkozat a játékaikkal kapcsolatban. Nincs több egész éjjeles deatchmatch, se másfajta, munkát hátráltató tényezők. Most pedig, hogy a többiek az általa elkészített új grafikus motorral a Quake 2-n dolgozhattak, szabadon kísérletezhetett mindenféle határidők vagy nyomás nélkül, csak a maga kedvére. Carmack első dolga a frissen megjelent 3D-s grafikus kártyák képességeinek feltérképezése volt. Korábban csak a játéktermi gépekben voltak speciálisan a 3D grafika gyorsabb, látványosabb megjelenítésére hivatott eszközök – viszont az olyan nagyszabású játékok, mint a Doom vagy a Quake sikere nyomán a hardveres cégek meglátták a lehetőséget az igazán látványos 3D-s grafika PC-re vitelében. Mindezt egy erős grafikus chip külön kártyára való építésével képzelték el. Az egyik gyártó, a 3Dfx meggyőzte Carmackot, hogy készítse el a Quake OpenGL-t támogató verzióját, mely kihasználná a debütáló Voodoo 3D-s kártyák képességeit. Carmack alig egy hét alatt végzett a feladattal, és szabadon elérhetővé tette a patch-et az interneten. A fanatikus játékosok el voltak ájulva az eredménytől: a Quake legalább húsz százalékkal gyorsabbá, a megjelenítés pedig sokkal szebbé vált. Miután meglátták a játékot egy 3D-s kártyával futni, senki sem akart visszatérni az eredeti verzióhoz, így egymást taposva rohantak párszáz dollárt költeni az új kártyára. Szokás szerint más programozók is követték Carmack példáját, és elkezdték kihasználni készülő, és már kiadott játékaikban a 3Dfx kártyák lehetőségeit. Hamarosan újabb gyártók jelentek meg a piacon: új iparág született, és új korszak vette kezdetét. Ez a siker vezette el Carmackot egy másik játékfelújításhoz, a Quakeworld megalkotásához, mely a Quake többjátékos lehetőségeit bővítette tovább. Az OpenGL-t támogató grafikus motornak, valamint a Quakeworld hálózati kiegészítőnek köszönhetően a Quake még látványosabb és még élvezetesebbé vált.

Carmack kemény munkája sem tudta elfeledtetni a problémákkal teli fejlesztési időszakot. Már a játék megjelenése előtt megindult az alkalmazottak elszállingózása a cégtől. Jay Wilburral kezdődött a folyamat, aki azután távozott, hogy négyéves kisfia nekiszegezte a kérdést: „Hogy lehet az, hogy a többi papa baseballmeccsekre jár a gyerekeivel, te viszont soha nem viszel engem ilyen helyekre?" Nemsokára Micheal Abrash követte Jay példáját: ő a Microsoft sérthetetlen, szentséges falai közé tért vissza. Sandy

Peterson, a mormon pályatervező, aki már a Quake alapkoncepcióját sem helyeselte, szintén elhagyta a céget. Mike Wilson valamint Shawn Green kijelentették: Romeróval szeretnének dolgozni. A játéktársadalomban, ahol már jó ideje gyakori szóbeszéd tárgyát képezte a két John szakítása, a legvadabb spekulációk kaptak lángra, mígnem Carmack tőle szokatlanul hosszú és személyes hangvételű nyilatkozatban fejtette ki álláspontját. „Sokan a maguk szája íze szerint értelmezik az id-től való távozásokat, de fejlesztőcsapatunk most is legalább olyan erős, mint korábban volt. Romero azért volt kénytelen távozni, mert nem dolgozott elég keményen... Úgy gondolom, három programozó, három grafikus, és három pályatervező is megalkothatja a világ legjobb játékait. Visszatérünk a bevált, konzervatív terjesztési technikához, és csak játékok készítésével fogunk foglalkozni. Ez mindig is fontos ütközéspontunk volt Romeróval: ő birodalmat akar, én viszont csak jó játékokat készíteni. Most legalább mindenki elégedett..."

Romero megnyomta a dallasi belvárosban található Commerce Building épület aranyozott liftjének legmagasabban lévő gombját, és már száguldott is felfelé – ötvenöt emeletnyi bankárt, jogászt és olajmogult maga alatt hagyva. A huszonkilenc éves játékos a csúcs felé tartott. Romerót illetlenül későn hívta ide ingatlan-tanácsadója, aki közölte vele telefonon, hogy ezt az éppen felszabaduló fantasztikus helyet azonnal látnia kell. Romero szkeptikus volt. Az id-től való távozása óta tucatnyi irodát nézett meg, de egyikkel sem volt elégedett. Mindent újra kellett kezdenie. Bár nem hozták nyilvánosságra annak a több millió dolláros összegnek a pontos értékét[4], mellyel a többiek megvásárolták id-beli részesedését, az köztudott volt, hogy a távozáskor kikötötték: minden szerzői jogról és jogdíjról le kellett mondania, így soha nem láthatott egy további fillért sem a Doom és a Quake sikereiből. Romero most viszont küldetésen volt. Miután annyi évig hátráltatta Carmack, most végre saját elképzelését valósíthatta meg arról, milyen is az igazán jó játék, cég, és élet. Elképzelései nemcsak nagyra törők voltak, de a lehető legteljesebben ellenkeztek az id koncepcióival. „Az id-nél annak ellenére, hogy milliókat kaszáltunk, egyszerű falakból állt az egész irodaház. Carmack hozzáállása volt hogy :»Nekem nincs szükségem semmire, se a falaimon, se máshol. Nekem csak egy asztal, egy szék és egy számítógép kell.« Én inkább azt mondanám: »Oké, van egy csomó pénzünk, mért nem csinálunk egy igazán király irodát?« Az én új irodámban öröm lesz dolgozni, megmutathatjuk a sajtónak, családjainknak, barátainknak, hogy a játékok immár birodalommá nőtték ki magukat, és ennek a birodalomnak a legjobb helyén dolgozunk" – fejtette ki Romero. Amikor a lift végre felért az épület tetőterébe, és kinyílt az ajtó, Romero úgy érezte, a Holdra érkezett. A kétszintes, 22 500 négyzetméteres tetőtér szinte a csillagok között terpeszkedett. Bár semmilyen berendezés nem volt, a forgóablakról rá lehetetett látni az egész városra, nem is beszélve a húsz méter magas boltozatos menyezetről. Bármerre is nézett, villódzó fényeket látott: vagy az alatta elterülő esti városi életet, vagy a felette lévő csillagokét. Egyszerű, nyers hely volt, berendezésre, tervezés-

4 A Time magazin tízmillió dollárra becsülte a Romerónak kifizetett összeget.

re várt. Romero elképzelte a nagy teret egy párnákkal teli szobával, egy nyerőgépes, Las Vegas-i hangulatú helyiséggel, valamint egy „gumiszobával", ahol mindenféle tárgyakat lehetne összezúzni.

Volt viszont egy kis probléma – magyarázta az ingatlan-tanácsadó. Mivel a helyiség túl nagy és üvegezett, valamint a Napot sem takarja semmi, nagyon nehéz megoldani a légkondicionálást. Ennek következtében négyzetméterenként tizenöt dollárt, azaz mintegy háromszázötvenezer dollárt kértek havonta csak a megfelelő hőmérséklet biztosításáért. Főleg ennek volt köszönhető, no meg a hely furcsaságának, hogy a nagy, komoly céges bérlőjelölteknek nem kellett a drága tetőtér. Romero viszont sugárzó szemmel egyből igent mondott. „Ez fantasztikus, ehhez hasonló sincs máshol! Itt lesz a játékcégünk!" Csapatát Dream Designnak nevezte el. A kiadók alig várták hogy üzletet köthessenek vele és Tom Hall-lal. Ezúttal senki sem lesz útjukban: sem Carmack, sem a technológia. Licencelik a Quake-motort, és építenek egy játékot köré. Tervei szerint három vezető játéktervezője lesz, akik három különböző stílusú játékon dolgoznak egyszerre. Mindegyik designert megfelelően nagy programozó személyzet látná el, hogy gyorsan folyhassanak a munkálatok. Csapata nemcsak játékcég, hanem szórakoztató cég lesz, ahol a követendő alapelv egyszerű és jól érthető. „A design a törvény. Amit kitalálunk, olyan lesz a játék. Nincs olyan, hogy megtervezünk valamit, aztán kidobjuk, mert a technológia nem képes megvalósítani, vagy mert pár programozó azt mondja, hogy ezt nem lehet megcsinálni. Megtervezzük a játékot, és az olyan is lesz, ez a dolgunk! Ez itt a törvény! Erről szól a kib***ott játékfejlesztés!"

A kiadóknak támasztott feltételei igen rámenősek és egyértelműek voltak. Hárommillió dollárt kért játékonként, negyven százalékos részesedés mellett, plusz hogy megtarthassa szellemi tulajdonát és jogát cége játékainak más platformokon való feldolgozására. A kiadóknak nem tetszettek a feltételek, de nem hátráltak meg. Végül is a fejlesztők arcátlanságba fajuló önállóságának korát élték. A legendás Civilization tervezőjének, Sid Meiernek is megvolt a saját cége, a Firaxis, csak úgy, mint Will Wrightnak, a Sim City megalkotójának a Maxis. Richard Garrioté volt az Origin, egyik korábbi alkalmazottjának, a Wing Commander készítőjének, Chris Robertsnek pedig ott volt a Digital Anvil. A Wolfenstein, a Doom és a Quake sikerei bebizonyították, hogy Romero nem csak híres, de jelentős nyereséget hozó programozó is. A nagy kiadók emberei csak úgy özönlöttek Romeróhoz és Tomhoz. Ezerdolláros öltönyökbe bújtatva vitték őket limuzinjaikon a város legelőkelőbb éttermeibe. A két jó barát szinte megszédült szabadságuk és lehetőségeik határtalanságától. Miután Romero elhatározta, hogy akciójátékon, Tom pedig, hogy szerepjátékon fog dolgozni, a megfelelő egyensúlyhoz a Dream Designnak szüksége volt még egy játéktervezőre. Todd Porter, a Dallasba tartó 7th Level csapat volt vezetője pont meg is felelt. Todd, akivel Romero egy régi Softdiskes barát segítségével ismerkedett meg, energiával teli, jókedvű programozó képét festette, de ami legfontosabb, igazi játékos is volt, veterán Apple II-es fickó. A harminchat éves Todd eredetileg lelkésznek készült, de döbbenettel fedezte fel, hogy már a prédikálás is az üzletről szól, és nem a lelki megtisztulásról. Az elképzelés is elrettentette, hogy egy hatalmas templomban élje le életét, így inkább otthagyta iskoláját, és a spórolt pénzéből vett egy Apple

II számítógépet. Szülei válása miatt Toddnak nagyban hozzá kellett járulnia családja boldogulásához. Iowába ment üzleti ismereteket tanulni, ahol anyagi nehézségei miatt rövid időre még egzotikus táncosi állást is elvállalt. Lelkész Srác néven lépett fel esténként… A megtakarított pénzből Todd tovább csiszolta programozói képességeit, és végül a Richard Garriot-féle Originnél kötött ki Austinban. A cégtől egy tervező barátjával, Jerry O'Flahertyvel hamarosan Dallasba távozott, hogy megalapítsa saját csapatát. Végül viszont el kellett adnia a céget, és úgy tűnt, ezzel az álmai is odavesznek. Ekkor viszont feltűnt a színen Romero! Todd arról kezdte győzködni, hogy programozó tudása mellett jó üzleti érzéke is van, és mennyire kikerekítené Romero meglévő csapatát. A Programozó Ász érezte, hogy a srác valóban jól megállná a helyét vezető pozícióban is, ráadásul magával hozná Jerryt, aki vezethetné cége grafikai részlegét. Egy McDonalds-ebéd során – a szalvétákat jegyzetelő papírként használva – a négy játékos megegyezett erőik egyesítéséről.

Már csak nevet kellett találniuk. Romero úgy döntött, a Dream Design nem elég frappáns. Valami sokkal eredetibbet, rövidebbet, feltűnőbbet, tudományosabban hangzóbbat szeretett volna. Tom az Ion nevet javasolta. „A vetélytársak jobban teszik, ha vigyáznak, mert elviszi őket az Ion vihara (ion storm)" – szellemeskedett egyikük. A fiúknak ez megtetszett, így lett a cég neve Ion Storm. Karácsony estéjén az Ion Storm megegyezést kötött az Eidos Interactive kiadóval. A brit cég, melyet dél-afrikai aranybányákból származó bevételekből alapítottak, éppen ekkoriban tarolt nagyot Indiana Jones szexi női alteregója, Lara Croft kalandjait feldolgozó játékaival. További új, nagy nevekre volt szükségük, Romero munkássága pedig pont megfelelőnek tűnt számukra. Beleegyeztek csaknem minden feltételébe: a hárommilliós játékonkénti fizetésbe, sőt további négymilliót fizettek a konzolos jogokért. Ezen felül az Ion következő három játékára is ajánlatot tettek, így hat programban váltak egy csapásra érdekeltté. Az Ion Storm értékét százmillió dollárra becsülték. Most, hogy megvolt a megfelelő anyagi hátterük, Tom, Romero és Todd hozzáláttak álomjátékaik megtervezéséhez. Tom szerteágazó, humoros, intergalaktikus kaland-RPG játékot kezdett tervezni Anachronox néven, Todd pedig egy Doppelganger című stratégiai játékot alakítgatott, mely alakváltó testrabló lényekről szólt. Romero élete játékát, kezdte el megformálni: egy epikus FPS-t, a Daikatanát. A játék a nevét arról a kardról kapta, ami miatt a Carmack vezette szerepjáték-kaland olyan csúfos véget ért jó pár évvel korábban. Ez volt a fegyver, amelyért Romero kockára tett mindent: társai álmait, Carmack játékának sorsát. Akkor a Daikatana a világvégéhez vezetett – most talán a világ meghódítását fogja jelenteni.

A Daikatanában a játékos Hiro Miyamotót, a japán biomechanika-tudóst alakíthatja a huszonötödik századi Kyotóban. A fiúnak meg kell mentenie a világot a gonosz tudóstól, Kage Mishimától, aki elrabolta a Daikatanát[5], a mágikus pengét, amit Miyamoto ősei kovácsoltak. A kard időutazó képességeit használva Mishima visszautazik az időben, hogy saját érdekeinek megfelelően formálja át a történelmet, egy AIDS-szerű járványt

---

5 A szó japán jelentése „nagy kard".

elszabadítva. A Hiro által jelentett fenyegetéssel szembenézve Mishima időutazó, vad és kalandos üldözésbe kezd a fiatal harcossal, akinek be kell járnia Japánt, az ókori Görögországot, Norvégiát, és a posztapokaliptikus San Franciscót. Az izgalmak fokozására Hirohoz csatlakozik a Shaft-szerű[6] színes bőrű karakter, Superfly Johnson, és a gyönyörű okos leányzó, Mikiko. A Daikatana magába foglalta Romero legnagyobb ambícióit. A semmiből kellett megalkotnia mindent: hatalmas világainak minden egyes poligonját és a játékossal kapcsolatba lépő karaktereket. Mindehhez járult az összetett mesterséges intelligencia létrehozása, valamint a több mint száz pálya és szörny megalkotása. Olyan volt, mintha négy játékot készített volna egyszerre, amely így négyszer akkora is volt, mint a Quake. Bár Romero éveken át készítette egymaga a játékait, mostani programját – melyet hivatalosan John Romero's Daikatana névre kereszteltek – nem alkothatta meg egymaga, mint ahogy ő szerette volna. Így hát Romero elhatározta, hogy a legkirályabb játékcéget a legkirályabb játékosokkal tölti fel. Mike Wilson remélte, hogy végre bevetheti szokatlan marketinges ötleteit, amiket sohasem használhatott fel az id-nél. Shawn Green, Romero régi deatchmatch-ellenfele szintén Carmackék cégétől, készen állt a kódolásban való segítésre. Miután Romero munkatársakat kereső hirdetését elhelyezte az interneten, Doom- és Quake-játékosoktól származó e-mailek, önéletrajzok és modok özönlötték el az Ion Stormot. Romero személyesen válogatott közülük. Ígéretéhez híven bárkinek, aki le tudta nyűgözni egy látványos pályával, jó karakter- vagy szörnyrajzzal, esélye volt a csapatába való bekerülésre. Végül is Romero is csak olyan volt, mint bármelyikük: hamburgerfaló, iskolakerülő játékőrült. „Na, és akkor mi van, ha ezek a haverok sose dolgoztak korábban a szakmában? Ha szenvedélyesek, és tudnak keményen dolgozni, az elég képzettséget jelent!" – jelentette ki.

1997 elején néhány megszállott rajongó, akik évek óta Romero programjaival játszottak, és szinte azokban éltek, az Ion Storm irodái fele tartott, hogy végre mentorukkal dolgozhassanak és játszhassanak. Brian Eiserloh (aki pucér Doom-partijairól vált hírhedtté az egyetemen) is bekerült a csapatba, miután egy középkori stílusban írt, programozásról szóló esszével elbűvölte Romerót. Will Loconto feladta az Information Society rockbandában megkezdett karrierjét, hogy az Ion Storm hangmérnökévé válhasson, Sverre Kvernmo, veterán Doom-pályatervező pedig egyenesen Norvégiából repült Romeróékhoz. A játékosoknak saját bevallásuk szerint nem jelentett nagy áldozatot otthagyni előző életüket. „Valamennyiünket lenyűgözött Romero zsenialitása!" – mondta Sverre. Kevesek voltak annyira lenyűgözve, mint Stevie Case. Stevie, a Kansas Egyetem, és a világ egyik legjobb női Quake-játékosa Dallasba történő zarándoklása során sort kerített egy Romeróval lefolytatott deathmatch partira. Veszített, bár kevésen múlt. Visszavágót kért. A következő menetben Stevie diadalmaskodott, Romero pedig vezeklésképpen weboldalt nyitott az interneten a lány számára, később pedig munkát ajánlott neki.

---

6 Shaft: a híres színes bőrű, törvényen kívüli zsaru karaktere a hetvenes években vált híressé mozifilmben és tévésorozatban egyaránt. A 2000-es újrafeldolgozásban Samuel L. Jackson játszotta Shaftot.

Nem csak Stevie-éknek és a játékosoknak tetszett Romero munkája: a sajtó is éltette az Ion Storm elképzeléseit. Bárkit, aki meglátogatta az ideiglenes irodát, lenyűgözte az igazi játékcég hangulata. Az egymás elleni játék nemcsak hogy megengedett, de majdhogynem kötelező volt. Bármikor is sétált be hozzájuk valaki, jó esély volt rá, hogy Romerót tucatnyi játékostól körbevéve, trágár szavakat harsogva találja az irodában Quake-et játszva. Mike, a sajtófelelős arról áradozott a lapoknak, hogy ha teljesen készen lesznek az irodájukkal, lesz benne egy külön vetítőterem és játékszoba is, ahol kizárólag deathmatch-re való gépek lesznek elhelyezve. A Time magazin összeállításában az ország ötven legbefolyásosabb cyberhíressége között Romero is helyet kapott, a Fortune magazin pedig az Ion Stormot az ország huszonöt „legkirályabb cége" között említette. Az Eidos hatalmas üveg pezsgőt küldött az Ion Stormnak, valamint befizette a tulajdonosokat egy limuzinos sajtótúrára. Mike a kocsiban helyet foglalókat a játékvilág Fantasztikus Négyese néven illette, ami határtalanul tetszett Romeróéknak. Todd azt javasolta, készítsenek fényképet magukról a Beatles-albumról elhíresült Abbey Roadon. A kulisszák mögött viszont mindenki tudta, kiről is szól az Ion Storm: ez pedig nem volt más, mint John Romero.

Míg az Ion a szabadság és álmok hazájának képét festette magáról, az id gyakorlatilag mindenben más volt, mint ők. Nem csak két külön cég volt, de két különböző elképzelés is. Tervezés a technológia ellen, művészet a tudomány ellen, Dionüszosz Apolló ellen. „Az id technológia-orientált cég, ahol fő célunk művészi érzékeink kényeztetése volt. Az id-nél a technológia, a 3D-s motor megalkotása után nem volt elég idő a játék részleteinek aprólékos kidolgozására. Úgy gondoljuk, nem ez a megfelelő megközelítés" – nyilatkozta Mike Willson. Romero egyetértett. „Kilépésem után nagyon megromlott az id hangulata. Nem voltak tervek a cég bővítésére, se aki szembeszállna Carmackkal a fontos témákban. Én sokfajta játékot szeretnék készíteni, melyek nem szabnak határt a kreativitásnak, ehhez pedig sok erőforrásra és emberre van szükségem. Ezért hagytam ott az id-t." Romero a londoni Timesnak adott nyilatkozatában kijelentette, az Ion Storm két éven belül elhódítja az id-től a piacvezető pozíciót.

Carmack az id éjfekete irodájának parkolójába próbált beállni, mikor meghallotta az ütközés zaját. Borzalmas hang volt: az ő lángvörös F40-es Ferrarijának hozzácsapódása egy teherkocsihoz. Szinte még fel sem foghatta az ütközést, a teherautó máris kihajtott a parkolóból, és eltűnt a forgalomban. Carmack megvizsgálta a csúnya sérülést, majd felrobogott az irodájába és internetes .plan fájljának frissítésébe fojtotta dühét. „Szavak nem fejezhetik ki azt, amit most érzek! Ha lát valaki egy magas fehér férfit Dallas környékén, akinek barna teherkocsiján piros festéknyom látható, hozza csak be hozzánk a gazfickót!" Az üzenetre reagálók között volt John Romero is. „Az F40-est elkapták. Rossz előjel" – viccelődött. Nem ez volt az első élcelődés Romero részéről. Szinte minden nap érkezett újabb hír irodájukba Romero kisebb-nagyobb szurkálódásairól nyilatkozataiban. Már e nélkül is elég volt nekik, hogy mindig olyan cégnek állította be őket, amely nem tud kilépni a technológia árnyékából. Még jobban zavarta őket, hogy Romero olyan színben tüntette fel magát, mintha egyedül ő lett volna felelős régebbi si-

kereikért. Romero hivatalos önéletrajzában is úgy írta le magát, mint „az id játékainak programozásért, tervezéséért és a projektek vezetéséért felelős személy". A sajtó készségesen nevezte Romerót „a kreatív tehetségnek, aki a nagysikerű Doomért és Quake-ért felelős". Az ilyen szóbeszéd gyakran volt beszélgetések tárgya az id-nél. Bár tudták, hogy a sajtó önmagában is elég félrevezető tud lenni, Romero nem úgy tűnt, mint aki ki szeretné javítani esetleges súlyos tévedéseiket. Az id-nél divattá vált Romero és cégének fikázása. American még egyik .plan frissítésében is kigúnyolta Romerót, amiért magát állította az id sikereinek központjába. Adrian és Kevin arról mormogtak, hogyan fogják Romero hajóját elsüllyeszteni, de senki se kezdett olyan háborúba, mint az új tervező, Carmack barátja, Paul Steed. Paul a lehető legtávolabb esett a számítógépőrültek sztereotip típusától. Eszes volt, izmos, teste tetoválásokkal díszített. Miután apja magára hagyta, fiatalkorát Seabord környékén vándorolva töltötte. Már korán érdekelni kezdték a számítógépek, de ezt a kedvtelését hamarosan másra cserélte. „Választanod kell: azért maradsz fent éjjel, hogy király programokat írj, vagy hogy lányokat hajkurássz. Nálam a nők a nyerők!" – öntötte szavakba véleményét. Bár tehetséges volt, kötözködő, hirtelen haragú személyiség vált belőle, akit egy verekedés miatt a katonai iskolából is kirúgták. Végül a számítógépek világába vonult vissza, és grafikus lett az Originnél. Amikor felajánlották neki az id-s állást, azt hitte, álmai munkahelyét találta meg. Nem gondolta, hogy egy háborúba fog belecsöppenni.

Paul nem tudott sokkal többet Romeróról, mint hogy ő volt az id eltávozott társalapítója, aki néha váratlanul meglátogatta irodájukat, mintha még mindig barátkozni akart volna. Romero látogatásai feldühítették a dolgozókat, főleg Kevint és Adriant, akiket nagyon zavart, hogy úgy viselkedik, mintha nem is szapulná folyamatosan az id-t a sajtóban. „Miért jön folyton ide ez a sz*rházi!?" – hallotta őket panaszkodni. Paul hamarosan előállt javaslatával. „B****a meg Romero és a cége! Látogassuk meg mi őt, majd meglátjuk, mit szól hozzá." A következő napon Paul, Adrian és Kevin beállítottak az Ion Storm dallasi irodájába. Romerót ugyan meglepte a dolog, de körbevezette őket a tetőtérben. Paulnak feltűnt, hogy Romero egyik grafikusa egy szinte már antiknak számító programmal próbált animációt létrehozni, így hazaérve nyilvános kérdést intézett az Ion Stormhoz, merre is szeretnének tovább haladni. Ezzel kezdődött el a nyilatkozatháború a két cég között. Az id és az Ion dolgozók között egymás ócsárolása mindennapossá vált. Végül Romero is beszállt a buliba, és szemtelen e-mailben megkérdezte Paultól, lehetne-e új játékuk dobozának hátoldalán a Daikatana hirdetése. Paul megmutatta az e-mailt Adriannek, aki visszavágásra bíztatta. „Haver, ne szórakozz velem, mert elkaplak a röhejes hosszú hajadnál fogva, és visszarugdosom a s*gged a Doom idejébe, ahol a mai napig megrekedtél!" Carmack egészen eddig a pontig tartózkodóan viselkedett, de az egyre növekvő virtuskodás és harciasság őt sem hagyta hidegen. Így, mint ő fogalmazott, „hangulatmanipulálási kísérletbe kezdett". Publikus fórumnak a Time magazint választva kezdte meg visszavágási hadjáratát. Egy kétoldalas, Romeróról szóló cikk mellékes interjújában nyíltan kijelentette, hogy volt partnere kijelentéseivel ellentétben Romero nem kilépett a cégtől, hanem kirúgták. „Miután gazdag és híres lett, már nem dolgozott keményen. Magának köszönheti, hogy elküldtük." Ezután kigúnyolta Romero

ambícióit és kijelentette: lehetetlen, hogy Romero ígéretéhez híven befejezze a Daikatanát karácsonyra.

Romero a szokásos szövegével vágott vissza, mely szerint az id korlátolt, kicsi, és beszűkült gondolkodású. Egyikük megnyilvánulása sem szolgálta a két cég közötti deathmatch lecsendesítését. Csatájuk még nyíltabbá vált az évenkénti hatalmas játékkiállítás, az Electronic Entertainment Expo, vagyis az E3 közeledtével. Az id-nél biztosak voltak benne, hogy a Quake 2 nem csak jobb lesz Romero Daikatanájánál, de egyszerűen lemossa azt a színről. Az 1996 szeptemberében megkezdett fejlesztés óta világos volt, hogy ez lesz az id eddigi legösszetettebb és leglátványosabb programja. Az alapötlet az 1961-es Navarrone ágyúi című háborús filmből származott, melyben a főhősöknek két hatalmas ágyút kell kiiktatnia, melyek egy távoli sziget mélyén rejtőznek. Tökéletes téma volt: olyan, amely katonás környezetet biztosíthatott a játéknak, amivel történetet mesélhettek el, valamint „élőbb" főszereplőjük lehetett – ezek a tulajdonságok egyik eddigi id-játékban sem igazán voltak meg. A Quake 2-ben a játékosnak a Stroggok bolygójára ledobott tengerészgyalogosként kellett harcolnia, egy olyan helyen, ahol a mutáns idegenek az emberi testeket szuperharcos cyborgok kifejlesztésére használják fel. A küldetés: megölni a Stroggokat, mielőtt ők irtják ki az emberiséget, ehhez pedig a játékosnak az őket védő védelmi rendszer hatalmas ágyúját kell először semlegesítenie. A technológia fogja ezt a világot is igazán életre kelteni. Bár a mostani grafikus motort Carmack nem tartotta akkora előrelépésnek, mint annak idején a Quake-et a Doomhoz képest, így is lenyűgöző grafikájú játék lesz. Figyelemreméltó módon, a Quake 2 szoftveres és hardveres grafikus gyorsítást is képes volt használni, utóbbi több speciális effektet, színes fények használatát, egyenletesebb felületeket, stabilabb képfrissítést, ezáltal filmesebb érzést biztosított.

Kevin Cloud vezetésével az id sajátos, katonás hangulatot teremtett a játéknak. A deathmatch-partiknak vége szakadt, a hosszú munkanapok intenzív kódolással teltek. A shreveporti tóparti bandát – Tomot, Romerót, Jayt és Mike-ot – új csapat váltotta fel, akik elfogadták Carmack ötleteit. Köztük volt az új pénzügyi vezető, Todd Hollenshead (egykori adótanácsadó), és Tim Willits, a cég új fődesignere. Carmack tőle meglepő módon áradozott online naplójában. „Nem tudom eléggé érzékeltetni, milyen irtó jól mennek a dolgok az id-nél!" – írta.1997. június 17-i bejegyzésében, közvetlenül az E3 előtt. „Külső szemlélőként talán kicsit furcsának tűnik minden, de munkánk önmagáért fog beszélni. Talán csak az alváshiánytól, de mostanában akaratlanul is elmosolyodom, ha arra gondolok, milyen király dolgokat is alkotunk éppen. Nagyon jó csapat jött össze, és nem viccelek, tartjuk magunkat tervezett időbeosztásunkhoz! Fantasztikus játék lesz, készüljetek!"

Az 1997-es atlantai E3 nem csak a videojátékoknak volt szentelve, de maga is egy hatalmas videojáték volt. Belépve a gigantikus épületbe olyan volt, mintha egy gép belsejében sétáltunk volna. Mindenhol fények villóztak, dübörgő rockzene üvöltött, gördeszkások és mindenhol jelenlévő cicababák – színésznők, modellek és táncosnők – kószáltak, többnyire játékfiguráknak öltözve vagy igen lenge ruházatban, a játékosok leg-

nagyobb örömére. A kiállítás legnépszerűbb lánykája Lara Croft, a Tomb Raider főszereplője volt. A mindenféle ajándék cuccokkal telezsúfolt műanyagzacskókat szorongató, játékok standjai előtt sorban álló játékosok között Lara-babák kószáltak. A show igazi sztárjával, a hosszú hajú Romeróval, akinek minden lépését hajladozó játékosok kísérték. „Nem vagyunk méltók, nem vagyunk méltók" – hajtogatták a rajongók Romerónak, vagy ahogy mostanában hivatkozott magára: az Istennek... Romero természetesen csak viccelődésként nevezte magát Istennek interneten közzétett .plan fájljaiban, bár a dolog némileg több volt poénnál. A rajongók és a sajtó szemében Romero valóban rockisten volt. Ott trónolt minden címlapon: a Computer Gaming Worldén, a Wall Street Journalén és a Fortune-én is. Egy joystick reklámozása gyanánt fején koronával és bő palásttal fényképezték le, hogy megfelelően illusztrálja a hirdetés „királyilag szavatolt minőség" szlogenjét. „Ha a nagyokhoz hasonlóan akarsz koponyákat bezúzni, a Panther XL a te fegyvered!" – volt olvasható Romero szövegbuborékjában. A közfelfogás még mindig úgy képzelte el őt, mint aki kilencezer dolláros középkori trónuson ül lakosztályában.

A kiállításon Romero még fenségesebbnek tűnt, mint valaha. Szűk, testhezálló ruhát vett fel, és különféle ékszerekkel díszítette magát. Haja immár háta közepéig ért. A Programozó Ász sörénye annyira híressé vált, hogy egy interjúja során még saját hajápolási technikáját is kegyeskedett megosztani az érdeklődőkkel... „Mindig előrevetett hajjal, a földet nézve szoktam lassú szárítás közben kifésülni a hajamat. Sörényemet lefelé fésülése segíti, hogy a szálak egyenesek maradjanak, ne bogozódjanak össze, és ne göndörödjenek." Az E3 villózó hang- és fénykavalkádjában Romero maga is úgy ragyogott, mint a körülötte lévő játékok. Ő viszont nem csak tetszelegni volt jelen, hanem ahogy mindenki elvárta tőle, a Daikatanát bemutatni. Az 1997. márciusi munkakezdéskor Romero a játék megjelenését 1997 karácsonyára ígérte, ami azt jelentette, hogy ekkorra már nagyjából félig késznek kellett volna lennie a programnak. Romero szerint ez ekkora csapattal – például nyolc grafikus dolgozott nála az id kettőjével szemben – megvalósítható volt. Bár Carmack nyilvánosan szkeptikus volt, a játékosok és a sajtó bízott benne, amire meg is volt az okuk. Mike Wilson kiváló vezetői képességeivel, Romero határtalan önbizalmával, és a sokmilliós Eidos-támogatással az Ion Storm igazán nem volt híján a reklámnak. Egyik hirdetésükkel viszont sokak szerint túl messzire mentek... Romero beleegyezett Mike Wilson javaslatába, hogy egyik reklámjukban próbálják meg visszaadni deathmatch-eik virtuskodásának hangulatát, aminek szókincse megalkotásában oly nagy szerepe volt a Programozó Ásznak. Amikor viszont meglátta a szlogent kinyomtatva, kicsit elbizonytalanodott. „Biztos vagy ebben?" – kérdezte Mike-ot. „Persze, ne légy már besz*ri" – jött a válasz. Romero rábólintott, a hirdetést pedig leközölték minden nagyobb magazin áprilisi számában. „John Romero a szukájává fog tenni!" – volt olvasható piros háttéren fekete betűkkel. Alatta a „Sz**d le!" felirat volt látható, mely kifejezést Mike le is védette. A terv bevált: a játékosok felfigyeltek a reklámra, viszont nem csak furcsának találták azt, de fel is idegesítette őket. Mégis mit képzel Romero, kicsoda ő?! Ennyire fejébe szállt a hírnév? A játékosok viszont még így is adtak neki egy esélyt, és kíváncsian várták, a Daikatana valóban a legjobb játék lesz-e, amit a Föld valaha látott. Mivel a kijelentés végül is az id egyik volt géniuszától szár-

mazott, a Wolfenstein, a Doom és a Quake Sebészétől, a játékosok okkal bizakodtak. Az E3-on pedig végre megláthatták a játékot.

A Daikatana demója az Eidos stand közepén volt kiállítva. Mellette a szintén nagy várakozással övezett Tomb Raider folytatása futott a bemutatógépeken. A demó norvég pályáját külön erre az eseményre készítették. Vége volt a Doom és Quake sötét útvesztőinek. Ezúttal a helyszínek külső tereken voltak elhelyezve. A norvég viskókat fehér hó borította, egy másik pályán pedig ókori görög templomok voltak láthatók. A játékosoknak tetszett a dolog, de nem voltak elragadtatva. Amikor Romero az id standjához ólálkodott, egyből rájött, miért... Keresztülverekedte magát a tömegen, hogy szemügyre vehesse a Quake 2 demóját. Arcát a monitorból áradó sárga fény világította meg, Romerónak pedig egyből leesett az álla. „Színes fények!" – ámuldozott. Nem hitte el, amit látott. A földalatti katonai bázison a játékos minden egyes lövésénél sárga energiafény cikázott végig a folyosón. Már ez sem volt semmi, de amikor Romero meglátta a dinamikus világítást, az olyan sokkoló pillanat volt számára, mint mikor megpillantotta az Dangerous Dave-et annak idején a Softdisknél. „Szent sz*r! Carmack már megint megcsinálta a tutit!" – morogta. A Quake 2 volt a legjobb dolog, amit Romero valaha monitoron látott. A 3D-s grafikus kártyák képességeit kihasználva Carmack gyönyörű, látványos világot teremtett, a színes világítás pedig még jobban életre keltette azt. Ez a következő lépcsőfok, gondolta Romero. Ez a játék viszont egyben az ő ellenfele is volt. A Daikatana és a Quake 2 közötti különbség akkora volt, mint egy darab papír és egy színes televízió között. Nincs az az isten, hogy a Daikatana versenyezhessen ezzel – legalábbis nem úgy, ahogy jelenleg kinéz...

Romeróék licencszerződésében az állt, hogy használhatják az id következő generációs grafikus motorját. Romero nem gondolta, hogy ez ekkora ugrást fog jelenteni. Az összes eddigi grafikát ki kell dobni, és újra elkészíteni a Quake 2 motorjával. Volt még egy probléma: a szerződés kikötötte, hogy addig nem használhatják az új motort, amíg az id azzal készült első játéka a boltok polcaira nem kerül. Ez pedig azt jelentette, hogy Romerónak várnia kell, várhatóan egészen karácsonyig. Addig befejezi magát a játékot a meglévő technológiával, majd egy hónap alatt átírják az egészet a Quake 2 motorra – tervezgette. Carmack technológiája újra a tervei megváltoztatására késztette...

Valamivel később sor került a kiállítás másik nagy eseményére, az id által szponzorált Red Annihilation deathmatch kupára. A megmérettetés helyszínének közepén ott trónolt a főnyeremény, Carmack tűzvörös 328-as Ferrarija. „A Wolfenstein sikerei után vettem első Ferrarimat, majd a Doomot és a Quake-et követően még három ilyen kocsival ajándékoztam meg magamat. Négy Ferrari viszont már sok, így hát ahelyett, hogy eladnám az egyiket, vagy hagynám egy raktárban porosodni, inkább visszaadom a játékosoknak, akiknek mindezt köszönhetem. A Quake deatchmatch verseny győztese igazán szép ajándékban részesül!" – nyilatkozta a sajtónak. Több mint kétezren vettek részt az interneten lefolyt selejtezőkön, ahol eldőlt, ki lehet az a tizenhat játékos, akik élőben mérkőzhetnek meg egymással az E3-on. A döntőre, amely Tom „Entropy" Kizmey (Stevie Impulse 9 csapatának tagja), és Dennis „Thresh" Fong, a Judgement Day ver-

seny győztese között zajlott, hatalmas tömeg gyűlt össze. A két játékos Carmack „IDTEK1" rendszámú Ferrarijával szemben foglalt helyet, majd a tömeg bíztatásától kísérve vágott bele a mindent eldöntő csatába, melyet és egy hatalmas kivetítő közvetített. Thresh látta halványan tükröződni a Ferrarit a monitorán, és meg is nyerte a végső mérkőzést 13-1 arányban. Carmack felsétált a pódiumra, és átadta Thresh-nek a kulcsokat. „Na és hogyan viszed haza az autót?" – kérdezte. „Nem tudom. Talán hajóval..." – hebegett Thresh. Carmack fél óra múlva visszament Thresh-hez, és átadott neki ötezer dollár készpénzt a szállítási költségek fedezésére.

Ahogy a tömeg lassan eloszlott, Romero körbenézett, ki van még ott az id-től. Végül is csak azért, mert vetélytársak voltak, még barátkozhattak... Egy számítógép köré csoportosulva talált rá Carmackra és pár id-s fickóra. A nagy Quake-bajnokságról beszélgettek, majd lassan arra terelődött a szó, hogy kicsit nekik is játszani kellene egymás ellen. Romero is beszállt a deathmatch-be, és mindenkit elkalapált, mígnem a Carmackkal való mérkőzésre került a sor. A két John most számítógépeiknél ülve mérkőzött meg egymással. Eddig mindig legfeljebb egymással vállvetve játszottak, de sohasem küzdöttek meg egymással. Most eljött ennek az ideje is, méghozzá a Quake segítségével: a játékkal, mely elszakította őket egymástól. A szokásos jelre megkezdődött a harc, és a játékosok egyből rakétavetőkkel kezdtek lövöldözni egymásra. Romero, a Sebész hamar ízekre szedte Motor Johnt. Ennek a meccsnek vége volt, a következő viszont sokkal komolyabb kihívást jelent: az ugyanis a Quake 2 és Daikatana között fog lezajlani. Ebben pedig sokkal nagyobb küzdelem és meglepetések várhatók

...

Tizennegyedik fejezet

SILICON ALAMO

Jake, a Horny Toad Cantina (Kanos Béka Ivó) nevű hely csaposa a bárpult mögött állt, és egy újabb Kib***ott Nagy Fegyver koktélt kevert. Ez egy adag Rumplemintzet, egy adag Midorit és némi Blue Curacaot tartalmazott. A BFG rövidítésű italt a Doom-béli kedvenc fegyverének való tiszteletadás végett kotyvasztotta ki. Ez volt a legkevesebb, amit tehetett, főleg, hogy a bár az id irodái mellett elhaladó autópálya túloldalán volt. Ez a gyanúsan zöld koktél vált a videojátékok fővárosának, Dallasnak nem hivatalos kedvenc italává.

1997-re Dallas olyanná vált a játékosok számára, amilyen Seattle volt a zenekedvelőknek az 1990-es években. Az id volt a játékszakma Nirvanája. Az öt év eltelte óta, mikor is Pac-Man géppel a csomagtérben a két John megérkezett Dallasba, az itteni játékfejlesztő társadalom megháromszorozódott. Austinra is hasonló növekedés volt jellemző, ahol Richard Garriot Originje volt a zászlóshajó, és körülötte alakultak meg az újabb fejlesztőcsapatok. A Time magazin „Új cowboyoknak", a Wired pedig „Doombébiknek" nevezte az új játékosokat és programozókat, a Boston Globe pedig „Az új Hollywood" néven illette a texasi videojáték-reneszánszt. A silicon alamoi őrület középpontjában egyértelműen az FPS-ek álltak: a Doom, a Quake, és Scott Miller Duke Nukem 3D-je sokmillió dolláros iparrá tették az addig szűk keretek közt lavírozó szakmát, és ezek a játékok uralták a videojáték-eladási listák élét is. Ezen programok által vált valóra az id régen megfogalmazott álma, hogy a PC-t egy mindenki számára elérhető játékplatformmá tegye. Az 1996-ban produkált 3,7 milliárd dolláros szórakoztatószoftver-eladásoknak közel a fele, 1,7 milliárd származott PC-s játékok értékesítéséből. „A PC-s játékpiac hatalmas üzletté vált, és nagyban segítette a személyi számítógépek elterjedését." – írta az USA Today.

Az id és az Ion hírnevére és szerencséjére támaszkodva cégek egész generációja jött létre Dallasban és környékén. Volt id- és 3D Realms-tagokból alapult a Rogue and Ritual, mely a Quake-hez gyártott küldeteslemezek készítésére specializálódott. A volt id-s pályatervező, Sandy Petersen által erősített Ensemble Studios minden idők egyik legsikeresebb stratégiai játékát alkotta meg Age of Empires néven. Az egykori Apogeetagokból megalakult Terminal Relity készítette az elképesztő Flight Simulator motort, mely később megannyi játék alapjául szolgált. A Cyberatléták Professzinális Ligája azon

munkálkodott, hogy az FPS-es megmérettetések más sportokhoz hasonló népszerűségnek és elismerésnek örvendjenek.

Azáltal, hogy id motorjait licencelhetővé tette, újabb lépést tett a játékok elterjedéséért. Az Ion Stormhoz hasonlóan más cégek is boldogan fizettek ki mintegy kétszázötvenezer dollárt a Quake engine használatáért. Bár az id-nek nem ártott némi konkurencia, immár nagyon komoly programok voltak készülőben a Quake ellen, melyek jó eséllyel indultak azért, hogy letaszítsák a céget a trónjáról. A sajtó szerette ezeket a játékokat a hangzatos Quake-gyilkos névvel illetni. Már a Duke Nukem 3D is nagy elismerésnek örvendett, a Seattle-i, a néhány volt Microsoft-alkalmazott által alapított Valve játéka, a Quake 2 motort továbbfejlesztő Half-Life pedig egyenesen megdöbbentette a '98-as E3 látogatóit. A dél-karolinai Epic – akiket Scott Miller fedezett fel néhány évvel korábban – hatalmas felzúdulást keltett ultralátványos, Unreal című FPS-ével. No és természetesen ott volt a Daikatana, amely még e játékok, és a Quake 2 mellett is talán a legjobb FPS-sé válhat – már ha a készítésében részt vevő cégek túlélik a közöttük dúló háborút...

A verseny elkezdődött. Carmack F40-es Ferrarija kormánya mögött ülve, betonszaggató sebességgel száguldott a vékony úton. Mögötte egy 911-es Porsche dübörgött hasonló őrült iramban. Mindez egy napsütéses, felhőtlen napon történt a texasi Ennisben. Carmack elhatározta, kibéreli a város versenypályáját egy kis cégen belüli csatározás végett. Mindenki élvezte, hogy végre kipróbálhatta, mire is képes valójában sportkocsija, amit az id sikereiből származó fizetéséből vásárolt. Nem csak az ennisi pályán tesztelték le a maguk és autóik tudását – Carmack egy alkalommal megkérte a mesquite-i polgármestert, hogy egy kis id-s gyorsulási verseny erejéig zárják le számukra a helyi repülőteret. A polgármester örömmel tett eleget kérésüknek, főleg hogy Carmack több tízezer dollárnyi felszerelést (köztük golyóálló mellényeket, melyeket később Doom-matricákkal díszítettek a helyi játékrajongó rendfenntartó erők) ajándékozott a helyi rendőrségnek.

Nem a gyorsulási verseny volt az egyetlen megmérettetésük ekkoriban. Bár a Quake 2 volt a '97-es E3 kedvenc FPS-e, a cégre nehezedő feszültség egyre növekedett. Carmack ugyan ki tudta rekeszteni tudatából az elvárásokkal teli játékosoktól jövő nyomást, a többiek erre nem voltak képesek. A többi cég hasonló játékai gyakran váltak metsző, és néha igazságtalan, egymás közt megosztott kritikák célpontjaivá. Amikor megérkezett hozzájuk a Half-Life első demója, sokan csak azt hajtogatták, a játék biztosan meg fog bukni[1].

Az id bázisa a készülő Quake 2-höz hasonlóan komor, katonás hangulatúvá vált. Egyesek szerint a cég olyan volt, mintha minden jókedvet kiszivattyúztak volna belőle – nem csak átvitt, de Romero és társai kidobása után szó szerinti értelemben is. A móka

1 A Half-Life fejlesztését, többek között az id kritikáinak hatására, '97 végén a nulláról kezdték elölről, egy év munkáját kidobva. Meg is lett az önfeláldozó húzás eredménye: a játék több mint 50 Év Játéka címet gyűjtött be, és közel 9 millió példányban adták el világszerte.

helyébe a versengés került, mely kezdetben csak Romeróval és az Ionnal szemben állt fent, majd kiterjedt a többi játékcégre, végül az id saját munkatársaira is. American és a többiek mindenért Carmackot okolták, aki irodájába való elzárkózásával csak még tovább szította a konfliktusokat.

Az id-n belüli bizalmatlanság legfőbb oka a honorárium-rendszer volt. A tulajdonosok minden negyedévben összegyűltek annak eldöntésére, ki mekkora jutalomban részesüljön a teljesítménye alapján. Volt hogy valaki egyszer százezer dollárt, következő alkalommal viszont csak húszezret kapott. Ez a jutalmazási módszer még a tulajdonosok szerint is túlságosan önkényes és kidolgozatlan volt, de nem tudtak jobbat kitalálni. Ennek köszönhetően a dolgozók egymás kijátszásával és átverésével próbáltak meg minél nagyobb bónuszokat elérni, ami valóságos cégen belüli politikai deathmatch-partivá vált.

Romero távozásával a csatározás még jobban elfajult. Először American vált Carmack legközelebbi barátjává a Quake fejlesztésének korai szakaszában, de ez hamar megváltozott. American szerint Carmack fagyossá vált vele szemben, mintha soha sem lettek volna igazi barátok – a Csodagyerek pedig úgy gondolta, American Romeróhoz hasonlóan elvesztette elhivatottságát és koncentrálóképességét. Ennek eredményként American régi ellenfele, Tim Willits lépett elő Carmack új barátjává, ami újabb heves csatározásokhoz vezetett.

Carmack egyre jobban vágyott arra, hogy felkapja laptopját és eltűnjön valahol egy elhagyatott hotelszobában. Csak programozni akart. Ez volt minden, amire vágyott. Az id problémái, véleménye szerint, pontosan a cég túlzott növekedése miatt jöttek létre. „Minden projekt esetén van egy bizonyos csapatlétszám, amit tovább bővítve csak meghosszabbodik a fejlesztési idő, mert a problémák túlzott feldarabolásával a cég elveszti hatékonyságát, nem is beszélve az általános zűrzavarról. Hiszem, hogy az id programozói részlegének kicsinek kell lennie." – írta egyik .plan bejegyzésében. Romero távozásával Carmak élete programkódjához kezdett hasonlítani: egyszerű volt, hatékony, és puritán. Ilyen módon irányította a céget is. Nem vált a nagy elvárásokból származó nyomás áldozatává, mely halasztásokhoz vezethetett volna. Csak dolgozott a maga módján, és 1997. december 9-én meg is jelent a játéka.

„Istenem...! A Quake 2 a leglenyűgözőbb számítógépes program, amivel valaha játszottam. Melyik, mostanában megjelent játék lenne jobb nála? A válasz azt hiszem az, hogy egyik sem." A számos áradozó Quake 2-értékelés közül ez éppen Romero véleményéből származott. December 11-én írta internetes naplójában, alig két nappal a Quake 2 megjelenése után. Romero negyvennyolc óra nonstop küzdelem árán játszotta végig a programot szinte egy ültő helyében. Nem volt véletlen, hogy teljesen lenyűgözte.

A Quake 2 motor licencelésével Romero beépíthette a Daikatanába az összes Quake 2-es trükköt, a színes fények alkalmazásával az élen. Immár nem csak a legambiciózusabb játékot készítette, de a legambiciózusabb technológiát is használhatta hozzá! Nagyszabású együttműködés volt ez, a technológia és a design olyan összeolvadása, amit Romero az id-nél sohasem valósíthatott volna meg. Most viszont igen, és se Carmack, se senki más nem állhatott az útjába! Legalábbis Romero így gondolta. Az Eidos veze-

tői viszont folyamatos elégedetlenkedésüknek adtak hangot. Minden az áprilisi „k**vás reklámmal" kezdődött, majd a júniusi E3-mal folytatódott, ahol a bemutatott demó sokak szerint nem volt túlságosan meggyőző. Úgy látszott, Romerót sokkal jobban érdeklik a játékok és a sajtó lenyűgözése, mint a Daikatana munkálatai – ami ennek következtében úgy tűnt, még igen sokára fog révbe érni.

Romeróval ellentétben az Ion Storm csapata nem volt elbűvölve a Quake 2-tes motorra való átállás ötletétől – sőt, egyenesen gyűlölték. Úgy tűnt, Romerónak fogalma sincs, mennyi időbe telik újra beilleszteni a négyszáz oldalas design dokumentumának akár csak a lényeges elemeit is az új motor alá... Romero hatvannégy szörnyfajtát akart, négy külön zónában, a játéktér pedig a Quake méretének négyszeresének felelt meg. Még az új technológiára való átállás nélkül is nehezen ment volna a már ekkor is többször elhalasztott, 1998 márciusi határidőre befejezni a játékot – nemhogy a Quake 2 motorra való átállással!

Az Eidosnak nagyon nem tetszett, hogy zászlóshajójuk lekési a karácsonyi szezont, a tulajdonosok viszont kétségek nélkül továbbra is megadtak minden támogatást. Romero biztosította őket, hogy közölte beosztottjaival: a játék csak néhány hónapot fog késni az eredeti tervekhez képest. Emberélet nem számít! – adta ki a siker érdekében követendő formulát. A cégnél már így is nyolcvan ember dolgozott, a létszám pedig folyamatosan nőtt. „Ennyi embert munkára fogva biztosan kész leszünk a játékkal. Az id-nél tizenhárom emberrel tettünk csodákat!" – nyugtatgatta az Eidost, ahol nem tehettek mást, elfogadták Romero érvelését. Végül is ők egyáltalán nem láttak és nem avatkoztak bele a fejlesztés egyik részébe se. Annyit tudtak mindössze, hogy a játék pár hónapon belül a boltok polcaira kerül, ők pedig segíteni szerettek volna, hogy ez valóban megvalósuljon. Ehhez viszont pénzre volt szükség. Kevesebb mint egy év alatt az Eidos 13 milliója, melyet három játék támogatására költöttek, lassan elpárolgott. A nyolcvan ember nyolcvan fizetést jelentett, nem is beszélve a huszonegy colos monitorokkal megtámogatott hightech számítógépekről, melyekből mindenkinek kettőre volt szüksége. Csak az iroda felújítása közel kétmillió dollárba került, a projektek vége pedig még mindig nem látszott. Valamit tenni kellett: a marketinggel foglalkozó Mike Wilsonnak volt is egy ötlete...

Mike már az id-nél is arról álmodozott, hogy saját kiadójuk lesz. Ezt a vágyát nem rejtette véka alá sem Romero, sem a többi Ion Storm-tulajdonos előtt. A tervet Ion Strikenak nevezték el, mely a cég kiadással foglalkozó része lett volna, miután teljesítették az Eidos felé fennálló kötelezettségeiket. Mike alig akarta elhinni, hogy Romero a háta mögött nem három, hanem hat játékról szóló szerződést írt alá az Eidosnál. Ennek értelmében az Ion 13 millió dollárt kapott az első három játékára, a következő hárommal kapcsolatban pedig elővásárlási joga volt az Eidosnak, azaz maguk dönthették el, szeretnék-e azokat is ők finanszírozni, illetve kiadni. Így hát minél gyorsabban befejezték programjaikat, annál gyorsabban kaphatták meg további pénzüket, és annál hamarabb vághattak bele Ion Strike-os tervükbe.

Elképzeléseik minél gyorsabb megvalósítása érdekében elhatározták, hogy megveszik a Dominion című játékot, amit a 7th Leveltől az Ionhoz csapódott Todd Porter fejlesztett még az előző cégénél. Bár a játék és jogai a 7th Levelnél maradtak, Todd megfűzte

az Ionosokat, hogy vásárolják meg a félkész játékot 1,8 millió dollárért, ő pedig hat hét alatt teljesen befejezi a programot. Ezután visszatért volna Ionnál elkezdett Doppelganger projektjéhez. Romeróék nyélbe ütötték az üzletet – de ez csak a kezdet volt.

1997 szeptemberében eljutott Romeróhoz a szóbeszéd, hogy a már akkor legendás designernek számító Warren Spector éppen új munkahely után nézelődik. Az ekkor negyvenegy éves Warren köztiszteletnek örvendő veterán volt a szakmában. Egy fogorvos és egy irodalomtanár gyermekeként értelmiségi környezetben nőtt fel New York városában. Miközben doktori címét próbálta megszerezni a Texasi Egyetem média szakán az 1970-es évek végén, Warren tagja lett az ekkor éledező helyi sci-fi- és játékrajongó közösségeknek, végül munkát vállalt Richard Garriot cégénél, az Originnél. Számára a játékok nem egyszerű szórakozást jelentettek. Úgy tekintett rájuk, mint a virtuális valósághoz legközelebb álló dolgokra. „Az emberiség történelmében egészen mostanáig nem létezett olyan médium, mely átvitt értelemben egy másik világba helyezett. A történet és a technológia megfelelő egyensúlyával viszont most egy jó játék ezt megteheti. Ez az egyetlen médium, amely lehetőséget nyújt a mindennapok emberének, hogy más világokba utazhasson. Sosem leszek világháborús pilóta, sosem járhatok űrállomáson, és sosem lehetek szuperkém. A játékok által viszont bármelyikük bőrébe belebújhatok!" Míg az id az általa „agyatlan FPS"-nek nevezett stílust népszerűsítette, Warren maga is saját szemszögű, de szimulációnak nevezett játékokon dolgozott. A Warren nevéhez fűződő Ultima Underworld, Thief és System Shock játékok inkább a gondolkodásra és lopakodásra építettek, mint a reflexekre, és az eszetlen lövöldözésre. Romero szerint a fickó éppen emiatt lett volna ideális csapattag. Warren el is fogadta az ajánlatot, és saját fejlesztőcsapatot kapott, melyet Ion Storm Austinnak neveztek el. Itt saját álomjátékának fejlesztésébe kezdhetett bele: egy sci-fi környezetű FPS-szimulátor képében, ami mély RPG elemeket is tartalmazott. A programot Deus Exnek nevezte el. Amikor Romeroék be akarták vonni őket is csatározásaikba, Warren hamar tisztázta hozzáállását a dolgokhoz. „Én sosem fogok olyanokat mondani hogy sz**d le, vagy hogy légy a szukám. Az Ion Storm tradicionális fejlesztőcsapata leszünk, készülj fel rá." – mondta Romerónak.

Mike Wilsont nem érdekelték Warren feltételei. A szeptemberi ECTS videojáték-kiállításon megbeszélést hívott össze az Eidos vezetőivel, és bemutatta nekik az Ion három játékát. Az Ion három következő játékát. „Itt vannak. Kell, vagy nem kell?!" – rohanta le az angolokat. Mike-ból már korábban is elege volt néhány kiadónak, amikor a Quake kiadása körül bűvészkedett. Az Eidos-vezetők meg se beszélték egymás között az ajánlatát. Mégis ki a fenének képzeli magát Mike?! Az Ion elmaradásban volt mind a három jelenlegi játékával, most pedig a következő háromról akarnak velük tárgyalni? Szó sem lehetett megegyezésről!

Todd Porter pár nappal később közölte a tulajdonosokkal, hogy a londoni találkozó után többen a cégnél Mike felakasztásával fenyegetőznek. Todd, akinek már régóta elege volt Mike-ból, bepanaszolta őt Tomnál és Romerónál, de ők túl elfoglaltak voltak, és rá se hederítettek. Elhatározta, hogy maga veszi kézbe a dolgokat. Nagyon nem tetszett neki a felállás, melyben úgy tűnt, Mike és társa, Bob Wright ész nélkül költi a cég pén-

zét. Míg Todd ellenük áskálódott, Mike se hagyta nyugton Toddot. A laza, humoros Mike hamar az Ion Storm fiatal fejlesztőinek mentorává vált, akik felfedték előtte kétségeiket. Toddot és a Dominion-csapatot, valamint Jerryt és grafikusait idegesítőnek, feleslegesnek találták. Újabb csata volt kialakulóban. Míg Romero csapata fiatal, Doomon felnőtt játékosokból állt, Todd és Jerry társasága idősebb és megfontoltabb volt. Míg Todd többdiplomás programozókat vett fel, Romero fejlesztői között alig akadt egyetemet végzett. Todd emberei között voltak olyanok, akik még csak nem is ismerték az id játékait, amik végül az Ion Storm megalakulásához vezettek. Romero bandája döbbenettel vette, hogy Todd csapatának egyik tagja nem ismerte fel a monitoron futó Doomot…

A mindennapossá váló panaszkodást hallva Mike elhatározta, hogy valamit tenni kell. Egy októberi napon elhívta Romerót és Tomot egy bárba és elmondta nekik, ami már mindenki nyelvén ott volt, de senki sem merte kimondani: Toddot mindenki utálja. A Dominiont – minden ígérete ellenére – egyáltalán nem hat hétig tartott befejezni, és még csak nem is tűnt ígéretesnek. Todd egyszerűen nem illett a cégbe. „Az Isten szerelmére, öltönyben jár dolgozni!" – fakadt ki Mike. Végül megegyeztek Todd elbocsátásában. A következő héten Romero megpróbálta közölni a hírt Todd-dal, de egyszerűen nem tudta rávenni magát. „Nem tudom ezt megtenni. Úgy érzem, esélyt sem adtunk neki, és csak azért rúgjuk ki, mert mindenki utálja. Előbb beszélnünk kéne vele, szigorú feltételeket szabnunk neki, és segítenünk rajta." – mondta végül Romero a döbbent Mike-nak. Ez is csak újabb példa volt Romero bitváltakozására. Mike nem érhette meg a döntés következményeit. A következő hónapban megbeszélésre hívták, ahol a tulajdonosok – Toddal az élen – közölték, hogy belőle van elegük. Az Eidos naponta hívogatta őket azzal, hogy mennyire nem tudnak Mike-kal dolgozni. Azt is felfedezték, hogy a tulajdonosok tudta nélkül Wilson a cég pénzét kölcsönvéve vásárolta meg új BMW-jét. A saját játékkiadó elképzelését is elvetették végül. Az Ion Stormnak nem játékkiadással, hanem játékkészítéssel kell foglalkoznia – magyarázta magával is némiképp ellentmondva Romero. Ha Mike ragaszkodik a saját kiadós ötletéhez, mennie kell. Mike ragaszkodott.

„Van egy aszpirined?" – kérdezte Carmack barátjától, ahogy besétáltak Las Vegas egyik kaszinójába. „Mi az, fáj a fejed?" „Nem, még nem. De hamarosan fájni fog." – válaszolt Carmack. 1998. február 8-a volt, amikor Carmack elhatározta, hogy a legnagyobb kihívásnak veti alá az agyát: számolni fogja a blackjack játékban a kártyákat. Az ötlet már jó ideje teljesen elbűvölte. „Mivel megfelelő ismeretekkel rendelkezem a statisztika és a valószínűség-számítás tudományában, és nem hiszek sem szerencsében, sem sorsban, sem a hindu karmában, sem semmiféle istenben, az egyetlen játék, ami érdekelhet engem egy kaszinóban, az a blackjack. Blackjacket játszani az önfegyelem tökéletes próbája. Az nem igényel kimagasló képességeket, hogy valaki a megfelelő szabályok szerint játsszon és figyelje a kártyákat. Az igazi kihívás az, hogy folyamatosan robotként tudj viselkedni, ne a puszta ösztöneidre hagyatkozz." – írta egyik .plan bejegyzésében.

Carmack a szokásos metódusát alkalmazta erre a játékra való felkészülésére is. Elolvasott pár könyvet a témában, és írt egy blackjack-leosztásokat statisztikailag elemző

programot. Felkészülése nem bizonyult hiábavalónak: húszezer dollárt nyert, amit a Free Software Foundation csoportnak ajánlott fel, akik a Hacker Biblia hű követő voltak. „Nem blackjackből próbálok megélni, ilyenről szó sincs – így nem zavar, hogy ezért akár ki is dobhatnak a kaszinóból." – írta vegasi útja utáni internetes naplóbejegyzésében. Végül nem tartott sokáig megtapasztalnia, milyen érzés, amikor kirúgják egy szórakozóhelyről. A következő hasonló estéjén három feketeöltönyös fickó lépett oda hozzá. „Örülnénk, ha bármelyik más játékot választaná blackjack helyett." – jött a finom figyelmeztetés Carmacknak. A táblánál játszók hitetlenkedve bámulták a jelenetet. „Miért mondták ezt önnek?" – kérdezte a mellette ülő hölgy. „Úgy gondolják, számolom a lapokat." – válaszolt Carmack. „Azt hiszik, meg tudja jegyezni azt a rengeteg különböző kártyát?" „Valami olyasmi." „Egyébként mivel foglalkozik?" „Programozó vagyok." – válaszolt utoljára, miközben az öltönyösök kikísérték a helységből.

Nem a kaszinó volt az egyetlen hely, ahova Carmack elmenekült 1998 februárjában. Vágy a szerzetesi magányra oda vezette egy napon, hogy hirtelen jött ötlettől vezérelve összecsomagoljon, és félrevonuljon egy kis névtelen hotelbe valahol Floridában. A Quake 2 kitűnő értékelései és eladásai ellenére az irodai feszültséget már túl nagynak érezte. A cégen belüli harcok, a szitkozódások és üvöltözések, az immár nem játékokban, hanem a való életben zajló deatchmatch az egyre elégedetlenebb dolgozók között lassan felőrölte őt is. Az ellenségeskedések még a játékban is nyomot hagytak. Egy Tim Willits által készített titkos pályán az id alkalmazottainak arcképei voltak elhelyezve a falon. Bárki képéhez közelítve rövid animáció jelent meg az adott személyről, mely Tim szerint visszatükrözte az illető személyiségét. Carmack figurája egyszerűen eltűnt a földben, amikor közelebb léptek hozzá.

Most Carmack valóban eltűnt – igaz, csak egy távoli hotel sötét szobájába zárkózott el a külvilág elől. Itt nem zavarhatja senki, sem telefonon, sem személyesen. A földet pizzásdobozok borították, és az egyetlen figyelemelterelő dolog az volt számára, amikor kiszáradt a torka, és kénytelen volt kimenni egy újabb diétás kóláért. A különleges alkalomra különleges laptopot vásárolt magának: egy Pentium II-es gépet PCI bővítőhelyekkel, hogy behelyezhesse új Evans and Sutheralnd OpenGL-es gyorsítókártyáját. Elvileg azért jött a csendes hotelbe, hogy az új lépcsőfokot jelentő Trinity motoron kísérletezzen, amíg a csapat többi része a Quake 2 küldetéslemezén dolgozott. Amikor egy hét múlva visszatért Mesquite-be, szokatlanul nagy örömmel és részletességgel osztotta meg gondolatait, elképzeléseit rajongóival.

Név: John Carmack
Beosztás: Programozó
Projekt: Quake 2
Utolsó frissítés: 1998/02 03:06:55

Oké, azt hiszem itt az ideje az újabb frissítésnek.

Kutatási célú félrevonulásom jól sikerült. Az egy hét során kizárólag diétás kólát venni hagytam el a hotelt. Úgy tűnik, kicsit túlságosan is hozzászoktam a jó munkakörül-

ményhez, a kiruccanás óta ugyanis még a legkisebb neszek is zavaróan hatnak rám az irodában. Azt hiszem, gyakoribbá fogom tenni az ilyen világtól való elvonulásokat, amikor nem vagyunk éppen valami miatt nagy sietségben. Talán a negyedévenkénti alkalom pont megfelelő lesz. Egyelőre nem szeretnék arról beszélni, pontosan min is dolgozom a Trinity motoron belül. A Quake is több, vakvágánynak bizonyuló fejlesztési elemet tartalmazott, mielőtt véglegesítettük a felépítését. Tudom, hogy mostani fejlesztéseim nagyon jók, de azokat nem ilyen formában fogja tartalmazni a végleges játék. Amíg pedig valami nem biztos, addig nem szeretnék nyilatkozni róla, nehogy később ígéretként kérjék számon rajtam egyesek.

Mindezek ellenére nagyon bizakodó vagyok a kilátásokkal kapcsolatban! Sok játékfejlesztőt csak a végső eredmény érdekli, az ahhoz vezető folyamatot szükséges rossznak tekintik. El tudom fogadni ezt is, de az én hozzáállásom teljesen más. Büszkeséggel tölt el, amikor végre a boltok polcaira kerül a végső játék, de számomra sokkal emlékezetesebb maga az ehhez vezető út. Nem igazán emlékszem a régebbi játékaimra, annál inkább az azok programozásakor felszedett többlettudásra, mint például amire a Keen gördítéses technológiájának, vagy akár korábbi Apple II-es játékaim megvalósításához szükség volt. A tudás tudásra épül, én pedig programozásbeli fejlődésem alapján húzom meg életem fontos határait.

Alapképességeimet még az iskolai Apple II gépeken fejlesztettem ki. Ekkoriban még nagyban hátráltatott a szükséges eszközök hiánya. A programozók mai helyzete sokkal jobb, mint a ’80-as években felnövőké volt. Ma már elég egy olcsó, használt számítógép, egy linux CD, valamint internet-kapcsolat, és máris mindened megvan a munkához, és ahhoz, hogy magas szintre fejleszd programozói tudásodat. Annak idején első hat hónapom alatt rengeteget tanultam a PC-ről a Softdisknél. Ekkor kerültem először olyan programozókkal kapcsolatba, akik többet tudtak és tapasztaltabbak voltak nálam. Emellett rengeteg, a témáról szóló könyv állt rendelkezésemre, így minden figyelmemet a programozásra fordíthattam. Nagyon jó idők voltak! Két év múlva már a Doomon és különböző konzolos átiratokon dolgoztam, ami tudásomat tekintve szintén nagy előrelépést jelentett több programozási területen is – grafikában, hálózatkezelésben, optimalizálásban, stb.

A Quake 1 fejlesztésének első éve fantasztikus volt! Rengeteg új dolgot próbáltam ki, és ott volt számomra Micheal Abrash is, mentor és társ a kísérletezésben. Valószínűleg nagyon meglepte volna a többi programozót, ha tudták volna, hogy a Doom idején milyen keveset is tudtam a hagyományos 3D-s megjelenítésről. Még a poligonok megfelelő vágására sem voltam képes, amiből nem kis kavarodás származott. A Quake tanított meg ezeknek a dolgoknak a megfelelő használatára, nem is beszélve a játékban alkalmazott technikai újításokról. A Quake fejlesztésének utolsó hat hónapja viszont valóságos rémálom volt. Végül persze megérte a sok szenvedés, de erre a korszakra nem nézek vissza örömmel. A Quake 2 fejlesztése során már kevesebbet tanultam, de ekkor kóstoltam bele sok programozási dologba, és ez segített felkészülni az igazi előrelépésemhez.

Azt hiszem, a következő technikai ugrás legalább akkora lesz, mint a Quake-é volt. Pár kérdéskörbe nagyon erősen belemélyedtem, emellett néhány, számomra teljesen új,

nem grafikus területre is elkalandoztam, amit szintén fel tudok használni munkámban. Mindezek eredménye újabb fantasztikus játék lesz!

Carmack jó hangulata nem tartott sokáig. Romeróhoz hasonlóan a Csodagyerek is rádöbbent, hogy a csapat dicsőséges, könnyed fejlesztéssel eltelt napjainak vége, ennek helyébe szigorúság és működésképtelenség lépett az id-nél. A Tim, American és a többi pályatervező közötti viszony robbanásig feszültté vált, Adrian és Kevin pedig Paul Steeddel csatázott folyamatosan. Túlságosan utálták egymást ahhoz, hogy közösen dolgozhassanak a kiegészítő lemezen, így Carmack a cégen belüli gyűlölködést figyelembe véve tervezte meg következő játékukat, illetve annak munkálatait. A Quake 3 kizárólag többjátékos módra koncentráló játék lesz, amely a Trinity motor újításait használja. Ezáltal a pályatervezők egymástól teljesen különállóan dolgozhatnak... Az ötletet nem könnyen nyelték le a cégnél. Adriant idegesítette az újabb tengerészgyalogosos, agyatlan gyilkolós játék. Úgy érezte, ugyanazt a programot készítik évek óta. Valami újra vágyott, és így érzett American is. Paul egyetértett velük, és a kidolgozott történetért, több karakterért, és több újításért szállt síkra Carmacknál. Még egy hosszú design dokumentumot is összehozott a játék történetéről, de Carmack elfojtotta azzal, hogy az ilyesmi egyáltalán nem fontos. Még a csapat legnagyobb csapatjáték-fanatikusa, Kevin is ellenszenvét fejezte ki az ötlettel szemben, és közölte Carmackkal, ha valóban ezt a játékot szeretné elkészítenie, akkor új projektvezetőre lesz szüksége. Az id Carmack cége volt, jobban, mint bármikor korábban, a Quake 3 pedig Carmack játéka lesz.

American számára ez volt a vég kezdete. Megbeszélésre hívták, ahol közölték vele: ki van rúgva, mert nem teljesít megfelelően. Carmack szerint American egy ideig jól dolgozott, de később Romero útját választotta. Amikor American bővebb magyarázatot kért kirúgásának oka felől, végül kifejtették neki, hogy senki sem szereti őt a cégnél. Jellemző – gondolta. Egyértelmű volt számára, mivé vált a cég, mióta Romero elhagyta azt. Immár nem volt benne semmi egyensúly. Nem csak American érzett lassan felszínre kerülő rokonszenvet Romero irányába. Paul Steed sosem dolgozott a Programozó Ásszal, de ő is úgy gondolta, hatalmas hiba volt kirúgni Romerót a cégtől. „Romero a Káosz, Carmack pedig a Rend. Együtt tökéletes elegyet alkottak, de most, hogy elhagyták egymást, mivé váltak?"

1998 egyik februári napján a drága felhőkarcoló smaragdzöld liftajtaja kinyílt, a felvonóból pedig Romero lépett ki, hogy szemügyre vegye játékgyára felújítását. Minden úgy volt, ahogy elképzelte. A játékszobában régi játéktermi gépek trónoltak, ott volt egy biliárdasztal is. A deathmatch részlegnél huszonegy colos monitorok villóztak kis elválasztott tölgyfa boxokban. Az emeleten tizenkét tévéből szólt az MTV. Az elszigetelt szobák és helységek valóságos labirintussá varázsolták a helyet, mely így egy játék egyik szintjére emlékeztetett. A konyha színültig volt mindenféle gyorskajával és cukorkákkal. A huszonkét és félezer négyezetméteres szint összes ablakából a felhőket és az alattuk elterülő várost lehetett látni. Romero mindent alaposan megvizsgált, és csak egy gondolata volt utána. „Szent sz*r! Itt aztán kib***ott jó játékokat fogunk készíteni!"

Szükségük is volt a jó játékokra, mert kiadásaik egyre nagyobbra rúgtak. Az iroda fel-

újítása végül több mint két és fél millió dollárba került, a Dominion pedig – aminek elvileg hat hét alatt kellett volna elkészülnie – több mint hárommillió dollárt emésztett fel. Az Eidostól kapott 13 milliót teljesen felélték, a cég most havonta küldözgette számukra a fennmaradásukhoz szükséges pénzt. A bérleti díj mellett folyamatosan fizetni kellett majdnem száz dolgozó bérét és a számlákat is, amik együttvéve mintegy havi 1,2 millió dollárt tettek ki.

Volt viszont egy ennél is nagyobb probléma: Carmack Quake 2 motorja. Ez a motor teljesen más volt, mint amire számítottak. Romero ügyelt rá, hogy programozói úgy formálják a Daikatana kódját, hogy azt később könnyű legyen átírni az általa elképzelt felépítésű Quake 2 motorra. Ezt a tervet azonban szétzúzta Carmack szokatlan megoldásokkal teli kódja, ami meglepetésként hatott Romeróra. Egyértelmű volt, hogy Carmack nem a Romeróval való kibabrálás végett írta ilyenre a programot, egyszerűen csak a maga szokatlan, intuitív módján oldotta meg a következő technikai előrelépést, melynek ezúttal ismét Romero nagyszabású tervei látták kárát. „Ez eltart egy ideig... Azzal a kóddal elég nehéz dolgozni." – tájékoztatta Romero az Eidost és az Ion Storm alkalmazottait. Lehetetlen volt az ígért márciusi határidőre elkészíteni a Daikatanát, de Romero úgy gondolta, pár hónap plusz idő árán azért csak befejezik. Mások nem voltak ilyen derűlátók, és amellett kardoskodtak, hogy felejtsék el a motorváltást, és adják ki a régi Quake motorral a játékot. „Grafikában úgysem versenyezhetsz Carmackkal, felesleges próbálkozni!" – mondta Romero vezető programozója. Ő viszont hajthatatlan maradt, sőt, ambíciói egyre magasabbra szálltak.

Még ebben a hónapban közölte a játéksajtóval, hogy az Ion Storm hamarosan megkezdi a Daikatana 2 munkálatait. A másik két tulajdonosnak, Todd Porternek és Jerry O'Flahertynek is megvoltak a maguk tervei: a már korábban is a képregény-szakmában dolgozó Jerry vezetésével egy képregény-részleget akartak létrehozni az Ion Stormon belül. A tulajdonosok megegyeztek a rajzolásért felelős csapat felbérelésében, akik a cég mindegyik játékához ajándék képregényt alkottak volna. Amikor az Eidos fülébe jutott a terv, azonnal leállíttatták. „Nektek játékokat kell csinálnotok! Mégis miért fizetnénk még a képregényekért is!?" Mindezeken felül az épület üvegteteje is probléma forrásává vált a napsütés miatt. A vámpírok után a játékosok utálják legjobban a fényt: nincs rosszabb, mint amikor a monitoron nem látni semmit a tükröződődésektől. Senki sem tudott rendesen dolgozni, így hamar felhívták a berendezőket, hogy szereljenek stílusos napellenzőket kuckóik tetejére. A megoldás nem felelt meg a fénnyel szemben finnyás játékosoknak, így a megfelelő alapanyag beszerzése után maguk burkolták be egyenként az összes helyiséget. Ennek köszönhetően nem csak homály, de vaksötét is keletkezett a tetőtérben. Rögtönzött függönyeiket széthúzva léphettek be irodáikba, amik ezáltal úgy festettek, mint egy fényképész laborja. Az egész eredmény lenyűgöző és egyben ironikus látványt nyújtott: az üvegkupolában lévő játékosparadicsom egymás mögött sorakozó barlangokból állt.

Tavaszra a cég hangulata is elsötétedett. Feszített munkatempójuk ellenére – napi tizenkét órát dolgoztak a hét hat napján – a Daikatana még mindig nagyon messze volt a megjelenéstől. Sokan úgy érezték, a program kicsúszott az irányításuk alól. Az egyik

designer teljes pályasorozata használhatatlannak bizonyult, és előfordult, hogy az egyik grafikus a szükségesnél ezerszer nagyobb ikonokat rajzolt. A Daikatana-csapat összetartása kezdett megbomlani. Romero legáhítatosabb hívei, Will Loconto, Sverre Kvernmo, és még fél tucat játékos titokban hatalmas deathmatch-partikkal múlatták idejüket munka helyett. Páran folyamatosan kritizálták a céget, és akadt olyan is, aki bekattant és harsány sikoltozásba kezdett. Romero kirúgta. Még több aggodalomra adott okot Todd és Jerry üzletpolitikája, mely úgy tűnt, a cég állandó hátráltatásához vezet. Todd egyre gyakrabban tűnt fel a Daikatanáról szóló megbeszéléseken, és haszontalan, őrült ötletek beépítése mellett kardoskodott. Mindemellett Toddék szerint a Dominion projektben teljes káosz uralkodott, és igen nagy szerencsétlenségnek tartották, hogy ez a szánalmasan kinéző program lesz az Ion Storm bemutatkozó játéka.

Május 13-án Sverre, Will és hat másik programozó Romero csapatából ebédre invitálta Bob Wrightot, az Ion egyik pénzügyi vezetőjét. Ultimátum elé akarják állítani Romerót – fejtették ki neki. Vagy Todd és Jerry megy el a cégtől, vagy ők. Bob problémáik írásban való megfogalmazásra bíztatta őket. A megbeszélésről szóló szóbeszéd Tom Hall fülébe jutott, ahogy az is, hogy Bob felajánlotta segítségét a nyolcaknak, ha esetleg kilépnek, vagy kirúgják őket, és új céget szeretnének alapítani. Tom azonnal tárcsázta Romerót. Az időzítés nem volt túl megfelelő, a Programozó Ász ugyanis éppen a szülőszobában volt a feleségénél, Lillia lányuk születésénél. Úgy tűnt, mostanában jobban lefoglalja a családi élet. Még volt feleségét, Kellyt is meggyőzte, hogy költözzön fiaival Texasba, hogy gyakrabban láthassa Stevent és Michaelt. Lánya megszületésének napja felhőtlenül boldognak ígérkezett. A sors viszont mást tartogatott számára.

„Mi a f***?!" – üvöltötte Romero, amikor Tom elmondta neki Bob ármánykodását. „Ennyi volt. Bob a csapatommal b***akodik. Ennek a fickónak vége!" A következő héten Bobot kirúgták, de ezzel közel sem voltak megoldva az Ion problémái. Cégük újabb csalódást okozott a május utolsó hetében megtartott E3 kiállításon. Riválisaik, mint az éppen ekkor megjelent Unreal, a karácsonyra várt Half-Life, és a lassan formát öltő Quake 3 kerültek a figyelem központjába. Erre jött még, hogy amikor végre a boltok polcaira került a Dominion, egy hasonló stílusú stratégiai játék, a Starcraft egyszerűen lemosta azt a színről. Ezáltal nem csak hogy nem könyvelhettek el anyagi sikert, de a már addig is gyanakvó játékosok számára egyértelművé vált, hogy nincs minden rendben Romero álomgyárában. A közösség, az emberek, akik Romero játékain nőttek fel, visszavágtak. A nagyobb játékportálokon, mint például a Blue's News, az Evil Avatar, vagy a Daily Radar, a fórumozók nem kímélték az Ion Stormot. „Csak duma, játék nélkül!" és „Miért nem fogom megvenni a Daikatanát?", és hasonló hozzászólások árasztották el az oldalakat. Egy internetes képregényben a hosszú hajú Romero a következő szövegbuborékokkal volt ábrázolva. „Hello. Azért jöttem, hogy elmondjam, a Daikatana nagyszerű játék lesz. Jó programozó vagyok, nézd csak meg a Doomot. Emlékszel a Doomra? Azt én csináltam. Na és a Quake? Az is én voltam. A design a törvény!" Az utolsó képkockán kiderült, hogy Romero a meggyőző szövegével egy hot-dog árust nyaggat ingyen kajáért. „Szép próbálkozás, John. De ha nincs játék, nincs virsli se." – hangzott a felelet.

Egy másik „gyilkos" pletyka is szárnyra kapott, aminek oka egy Romerót lőtt sebbel a homlokán, a hullaházban fekve ábrázoló fénykép volt, ami az interneten keringett, csakúgy, mint az autóbalesetes pletyka néhány éve. A játékosok azon viccelődtek, hogy biztos az után lőtte főbe magát, hogy elvesztett egy meccset Carmack ellen. Amikor egy internetes magazin később visszavont közleményében arról számolt be, hogy Ion Stormra támaszkodó forrásai megerősítették Romero halálát, a játékosok felzúdultak. Romero elérhetetlen volt, így egy ideig tartotta magát a hamis hír, míg végül kiderült, hogy a Programozó Ásznak semmi baja, a kép csupán a Texas Monthly magazin következő számában megjelenő cikk illusztrációjául szolgált. A játékosok, akik még mindig nem felejtették el a sértő hirdetéseket, ismét felzúdultak a marketingfogásnak vélt beugratás ellen.

Hasonló nagy megrökönyödést keltett, amikor szeptember 30-án a Bitch X nevű játékmagazin nyilvánosságra hozta, hogy az Eidos fel kívánja vásárolni az Ion Stormot. Hónapok óta találgatások tárgyát képezte a cég sorsa, a hír pedig nem volt váratlan, hiszen az Eidos tizenkét és fél millió dollárért még májusban megvásárolta az Ion Storm 19%-át, kárpótlásul a cég további, hatalmasra rúgó költségeiért. Emellett az Ion eladott játékai utáni részesedését negyvenről huszonöt százalékra csökkentették. Bob Wrigh még be is perelte a céget azt állítva, hogy csak azért rúgták ki, hogy kisemmizzék az üzletből származó jövedelemből.

Hónapokkal később a kiszivárgott információk még mindig szóbeszéd tárgyai voltak. Senki se tudta, vajon honnan származtak Bitch X információi. A szerkesztő folyamatosan beszámolt a céges csatározásokról és elbocsátásokról. Az Ion Storm weboldalának üzemeltetője kijelentette: „A külsős emberek már lassan többet tudnak a cég ügyeiről, mint az itt dolgozók." Senki sem vállalta magára az információk kiszivárogtatásának felelősségét, Romero még azzal is megpróbálkozott (kevés sikerrel), hogy megfigyelés alá vonja a céges belső e-mail levelezést, hogy rájöjjön, ki szolgáltatja ki az információkat a játékoldalnak. A cégen gyanakvás és bizalmatlanság lett úrrá, a dolgozók gyakran kritizálták az Ion Storm pénzügyi döntéseit. Sokan kezdettől fogva úgy hitték, ők is részesedést fognak kapni az eladásokból, esetleg magából a cégből. Mindezek tetejébe Romero összekülönbözött vezető programozójával, Kee Kimbrell-lel is, ironikus módon azzal vádolva, hogy túl sokat játszik és nem dolgozik eleget. „Mi a f*sz van, haver? Már nem is dolgozol, pedig a játékot be kell fejezni. Ez komoly dolog, te is tudod!" Kee látta az Ion Storm pénzügyi papírjait, és elmondta aggályait az egész céggel kapcsolatban, valamint aggodalmát fejezte ki a pletykával kapcsolatban, hogy az Eidos be akarja záratni az egész bagázst. Romero majd felrobbant. „Pletyka, pletyka, pletyka!!! Marhaság! Te nem értesz semmit az üzlethez, ne is üsd bele az orrodat! Nem érted a megállapodásunk lényegét az Eidosszal. Rengeteg dolgot nem érthetsz, és hagyod, hogy ez befolyásoljon a munkában! A többieket is elhülyíted a marhaságaiddal!" Kee a kifakadás ellenére sem ismerte el tévedését, Romero pedig ott helyben kirúgta a cégtől.

Nem kellett hozzá sok idő, hogy még ennél is rosszabbra forduljanak a dolgok. Az alkalmazottak kezdtek elszállingózni a cégtől, az Eidosszal való újabb megállapodásukat pedig közvetlenül az aláírás előtt fújta le a kiadó, az Ionnál tapasztalható káosztól meg-

rettenve. Todd a Dominion bukását követően, hogy segítse a céget kilábalni adósságaiból, a Doppelganger projektet otthagyva, inkább a cég ügyeit kezdte intézni ügyvezető igazgatóként. Romero túlságosan konfliktuskerülő volt, így Todd elhatározta, hogy külső céget bíz meg az Ion Storm borzalmas pénzügyeinek karbantartására. Bár tudta hogy agresszív stílusával elidegenítheti magától a többieket, kötelességének érezte, hogy gatyába rázza a Daikatana projektet. Próbálkozása sikertelen maradt, Romero ugyanis elutasította játékának megnyirbálására tett javaslatait, a dolgozókat pedig feldühítette a szigorú fegyelmezés. Különösen felháborodtak, amikor egyik nap a közelben kigyulladt épület lángjait bámulták az ablakokból, Todd pedig azzal lépett oda hozzájuk, hogy: „Nem azért fizetünk benneteket, hogy égő épületeket bámuljatok!".

Az év végére úgy tűnt, az Ion Storm rövidesen osztozni fog a leégett és összeomlott épület sorsában. Romero a november 18-i estén vacsorázni hívta Stevie Case-t és néhány megbízható munkatársát egy közeli helyre. Stevie, mióta csak felvették az Ion Stormhoz, hűséges maradt Romeróhoz, sőt ő jelentette számára a fő vigaszt az egyre rútabb időkben. „Azt beszélik, az egész Daikatana-csapat itt akar hagyni holnap" – mondta a lány. „B****ák meg, ha így tesznek!" – jött a válasz. A következő napon Romerót és Tomot a tárgyalóba hívták, ahol már várt rájuk a Daikatanán dolgozó csapat. „Nem vagyunk hajlandók ilyen körülmények között tovább dolgozni, és nem hisszük, hogy a játék valaha is elkészül. Kilépünk, és saját céget alapítunk" – ismertette véleményüket Will Loconto. Romero visszacammogott az irodájába és leült az asztalához. Egész nap ott is maradt, és elmélkedett. „Ezt a sz*rságot! Mért vettem fel ezeket a fickókat? Túl nagyok voltak a terveim. Túl sok ember, túl sok pénz. Csak Tom és én kellettem volna néhány emberrel, akikkel közös célunk van. Nem üzletemberként, hanem játékosként kellett volna viselkednem."

EGYENESEN A POKOLBÓL

RebDoomer nem számított különlegesnek a játékosok között. Szerette az FPS-eket, különösképpen a Doomot és a Quake-et. Deathmatch partikat játszva a neten késő éjjelig fennmaradt, emellett amatőr modokat készített – például egy jégkorongpályához hasonló arénát, egy boxringet, melyben közelharcra adott lehetőséget –, és online csereberélte azokat barátaival. „Mi a helyzet, doomosok? Itt van REB, aki újabb fasza Doom 2 modot hozott nektek! Átkozottul sokat melóztam rajta, szóval értékeljétek, srácok!"

Az interneten kívüli életben nem sok barátra talált. Az iskolában súlyos gondjai voltak: cikizték, szívatták, kirekesztették. Naplójában egyre dühösebben nyilvánult meg, így adva hangot bosszúvágyának. Végül egyik nap felállított egy videokamerát a pincében, leült a kempingszékbe, kezében egy üveg Jack Daniel's-szel, ölében pedig egy lefűrészelt csövű sörétes puskával. Belenézett a kamerába, és elmesélte tervét, hogyan fog középiskolájában ámokfutást rendezni. „Kib****ttul doomos lesz! Tak, tak, tak, tak. Heh! Ez a kib***ott sörétes puskának a hangja, egyenesen a Doomból!"

1999. április 20-ának reggelén Eric „RebDoomer" Harris és a legjobb barátja, Dylan „Vodka" Klebold bombákkal és sörétes puskákkal felfegyverkezve ámokfutást rendeztek az iskolájukban, a Coloradóban található littletoni Columbine High gimnáziumban. Tizenöt ember maradt holtan a helyszínen – magukat is beleértve. Az esemény, melyet a televízió élőben közvetített, feltüzelte az egész országot. A szülők, tanárok, politikusok, és gyerekek meg akarták érteni a könyörtelen cselekedetek okát, és bűnbakot kerestek.

1999. április 21-én, 17:15-kor Steve Heaslip, a Blue's News online játékmagazin szerkesztője a következő hírt közölte le: „Néhány olvasónk azt írta, a televíziós hírekben látott, a lövöldözők tárgyait tartalmazó zsákok képein Doom emblémákat véltek felfedezni. Pillanatnyilag nincs információnk arról, hogy bármilyen kapcsolatot feltételeznének az ügy és az említett tárgyak között." Ahogy a gyilkosok Doom-könyvei, játékai és Doommal kapcsolatos fantáziáik napvilágot láttak, az emberek elég hamar levonták saját következtetésüket.

A tragédiát követő hetekben a Doom jelképévé vált annak, hogyan inspirálja az erőszakos média a való világbéli erőszakot. A Simon Wisenthal Központ jelentést tett köz-

zé, melyben valószínűsítette, hogy Eric Harris párhuzamot vont a Doom és a való életbeli gyilkosságok között. Mások ugyanígy, mindenféle bizonyítékok nélkül azt állították, Harris egy modot is készített a Columbine High iskola alapján. A Washington Post „sötét, veszélyes helynek" titulálta a Doom deathmatch játékainak világát. A Newsday arról írt, a Doommal való játék hogyan „torzítja el a lelkét bármely gyermeknek". Egy volt katona, David Grossman, a média kedvencévé vált, mivel a játékokra, mint „gyilkosságszimulátorokra" tekintett. Még maga Clinton elnök is megnyilvánult az ügyben egy rádióbeszédben, melyben Grossmant idézte, miszerint „a Doom, [...] ez a megannyi életet kioltó, két fiatalember által megszállottan játszott játék gyermekeinket a szimulált erőszak aktív résztvevőivé teszi".

Az erőszakos játékok, és a hozzájuk társított kultúra – fekete ruhák, heavy metal zene, véres filmek – ismét támadások célpontjaivá váltak. Denver polgármestere megkérte a szervezőket, mondjanak le egy Marilyn Manson koncertet – állítólag Harris és Klebold kedvenc zenéjét játszották. Az iskolák betiltották a ballonkabátokat, a Disney World és Disneyland pedig eltávolította játéktermeiből az erőszakos videojátékokat – de senki se kezdett olyan hadjáratba, mint Joseph Lieberman szenátor, aki az ország első hivatalos vizsgálatát kezdeményezte az erőszakos játékokkal kapcsolatban, hat évvel a sajnálatos eseményeket megelőzően.

Április 28-ai közleményében új, szigorú vizsgálatot sürgetett. „Reményeim szerint egy ilyen kezdeményezés arra ösztönzi majd nemzetünk legfőbb irányítóit, hogy beszüntessék a virtuális fegyverkezést, megállítsák a különösen erőszakos játékprogramok, filmek és CD-k kiadását, melyek kedveltté és elfogadottá teszik az erőszak extrém megnyilvánulásait, és azt tanítják gyermekeinknek, hogy az ölés jó dolog. A Doom is ezt vette alapul, az a két iskolai ámokfutó pedig gyilkosan utánozta le a fegyvereket és használatukat" – jelentette ki.

Bármiféle értelmes ellenérv hiányában a sajtó, és a politikusok, akiknek legnagyobb része soha életében nem játszott ilyen játékokkal, levonhatták saját következtetéseiket. Ellen Goodman több lapban is közölt cikkében azt kérdezte. „Hányan fogadjuk el azt, hogy egy átlagos, normális fiú videojátékokkal játsszon, mióta azt mondják nekünk, hogy ezek nem mások, mint virtuális kiképzőeszközök katonák számára?" Úgy látszik, nem tudta, vagy talán nem is érdekelte, hogy a hadsereg nem a konkrét kiképzéshez, csupán a csapatépítő tréningek segédeszközeként használja a játékokat.

A Jó reggelt, Amerika című televíziós műsor meghívta a fiatal gyilkosok egyik barátját az adásba, hogy végigkalauzolja a nézőket a Doom játékon. „Többet megtudhatunk Eric Harrisről a fiú számítógépes játékából." Vezette fel a játékot sejtelmes hangon a riporter. „Jól figyeljék meg a titkos szobákat, melyekbe épp most lépünk be, és amilyeneket ő maga is készített." A mennyezetről testek csüngtek alá, képek, melyeket a riporter szerint Harris készített; valójában, ezek Adrianék B kategóriás horrorfilmekből átvett grafikus elemei voltak. „Ez olyan, mintha végigmennénk valakinek a rémálmán!" – folytatta a riporter. „Belegondoltatok egyszer is, hogy mennyire furcsa, hogy ez a srác valóban szereti a vért, lövöldözést és az erőszakot?" „Soha" – válaszolt a fiú. Csak egy játékos volt.

Ezek pedig csak játékok voltak. Ez nyilvánvaló tény volt azok körében, akik a Doommal és a Quake-kel játszottak. Egyikük sem nézett furcsán a többiekre: a játékok csak monitoron létező világok voltak. Videojátékokat játszva a valóságban senkinek sem esett bántódása, ahogy viszont szóba került az erőszakos játékok témája, az embereknek alkalmuk nyílt összekötni a fantáziát a valósággal. Ezt fejtette ki Gerard Jones is „Szörnyek gyilkolása: miért van szükségük a gyerekeknek fantáziálásra, szuperhősökre és félig valóságos erőszakra?" című könyvében. Ahogy Jones megjegyezte, egy 1963-as mértékadó tanulmány kiderítette, hogy a gyermekek, akik megnéztek egy felfújható bohócot bántalmazó embert bemutató rövidfilmet, később agresszívebben bántalmaztak efféle bohócjátékokat, mint azok a gyerekek, akik nem látták a filmet. A következtetés: az erőszakos média okozza a való életbeli erőszakot! A valóságban a gyerekek természetesen csak a játékbohócokat ütlegelték, és nem szaladtak a helyi cirkuszba elpüfölni a bohócnak öltözött embereket. A média hibáztatása helyett Jones inkább azt hangsúlyozta, hogy a felnőtteknek meg kell érteniük a nem valóságos erőszak szerepét az ember fejlődésében. „Biztonságos, irányított környezetben megismerkedni a valóságban lehetetlen, veszélyes, vagy tiltott dolgokkal alapvető és lényeges eszköz lehet a valóság határainak elfogadásában. Dühünkkel játszani hasznos módja annak, hogy csökkentsük annak erejét. Gonosznak és pusztítónak lenni a virtuális világban jól ellensúlyozza mindazt az alapvető vadságot, amit fel kell adnunk életünk során, hogy jó emberek legyünk."

A kutatók már az 1980-as évek óta felfedezték a videojátékok pozitív hatásait: egy cikk a Journal of American Academic Child Psychiatry folyóiratban egyenesen azt bizonygatta, hogy a játékok nem csak hogy nem serkentik az agresszivitást, de még csökkentik is azt! Egy akadémiai kutatás Angliában úgy találta, hogy a játékosok „a többi emberhez képest jobban tudnak koncentrálni az éppen végzett cselekedetekre, és jobb általános koordinációs képességekkel is rendelkeznek. Összességében nagy hasonlóságot mutatnak a sportolókkal. Úgy tűnik, hogy az általuk számítógépen megtanult képességeket képesek átvinni a való világba". Finnországban kutatók számítógépes játékokkal segítették a dyslexiás gyermekek kezelését. Annak dacára, hogy sok tanulmány megpróbálta összekötni az erőszakos médiát az agresszióval, a következtetések nem voltak meggyőzőek. „A filmekben, videojátékokban és zenék szövegeiben jelen lévő erőszak mindannyiunkat aggodalommal tölt el." – állította Dr. Stuart Fischoff, a Los Angelesben található Kaliforniai Állami Egyetem médiapszichológiai kutatóközpontjának alapítója, az Amerikai Pszichológiai Társasághoz címzett közleményében. „Az azonban, hogy a két aggasztó jelenség időben egymáshoz közel áll egymáshoz, még nem feltétlenül köti össze őket."

Mindenesetre a gyilkosok bebizonyították, hogy bármiben tudnak inspirációt találni brutális tetteik számára: a De Niro-féle Taxisofőr filmtől kezdve a legváltozatosabb, gyilkosságokról szóló könyvekig bezárólag akármiben. Mennyi erőszakos cselekményt ihletett a Biblia? A Columbine-ban történt események után keveseknek volt meg az eltökéltségük, vagy a megfelelő tudásuk, hogy a játékok védelmére keljenek. A híres publicista, Jon Katz több cikkében is támadta a média által kialakított sztereotípiákat a számítógép-mániákusokkal és a játékosokkal kapcsolatban. „Ez őrültség és roppant nevet-

séges! A valódi vitának arról kéne folynia, hogyan tudnak a tinédzserek gépfegyverekhez és bombákhoz jutni, nem pedig arról, milyen weblapokról és videojátékokból szerzik be az ezek használatához szükséges információkat!" – írta a San Francisco Chronicle-ben. Mások közvetett módon keltek a játékok védelmére. „Az erőszak mindig is központi kérdés volt az Egyesült Államokban, és alkotmányos okai vannak annak, hogy miért is nem lehet törvényt hozni a szórakoztatóipari termékek ellen. A videojátékipar csak olyat készít, amit el is tud adni. Amíg az erőszak az, amit megveszünk – gyermekeink és magunk számára – az erőszak lesz az, amit vissza is kapunk." – írta a Time.

Akárhogy is, a politikusok nem várták meg, míg az emberek maguk vonják le a következtetéseket. Sam Brownback, egy kansasi republikánus a Szenátusban tartott beszédében kijelentette. „A Quake videojáték, amely fejlesztőjének, [...] az id Software-nek, a Doomot is köszönhetjük – egy magányos fegyveresről szól, aki szörnyek sokaságával száll szembe. Minden gyilkolásért pontokat kap. Ahogy halad a játékban, a fegyverek, melyeket használ, egyre erősebbek és brutálisabbak lesznek – sörétes puskáját géppisztolyra váltja, később láncfűrészre cseréli. A képzettebb játékos a brutálisabb fegyvert használja, és ezért még több vér a jutalma." 1999 júniusában a Fehér Ház is színre lépett. A Rose Gardenben tartott sajtótájékoztató keretében a keményen fellépő Clinton elnök felmutatott egy hirdetést az egyik játékmagazinból, mely: „Jobb szórakozás, mint a szomszédod macskájára lövöldözni!" szlogennel hirdetette játékát. „Kétszer is át kellett volna gondolnunk a következményeit az ilyenfajta, úgynevezett first person shooter játékhirdetéseknek, melyek arra hívják fel a játékost, hogy, idézek: „Fedezd fel fegyverforgató, hidegvérű, gyilkos énedet!". Az ügyre hivatkozva az elnök szövetségi vizsgálatot rendelt el, hogy megállapítsák, mely játékokkal, illetve más szórakoztatóipari termékekkel foglalkozó cégek vonhatók felelősségre az erőszakos árukat gyermekeknek kínáló hirdetések témájában. A szakma állítása, mely szerint a játékokat felnőttek készítik, részben felnőtteknek, nem hangzott meggyőzően. „Nehéz komolyan venni és vitatkozni azzal az érvvel, miszerint a játékok elsősorban felnőtteknek készülnek" – mondta a hadjárat fő vezetője. Három nappal később Lieberman és John McCain szenátorok bejelentették saját megoldásjavaslatukat, a Huszonegyedik Századi Média-felelősségi Szabályzatot, egy ijesztő törvényjavaslatot, mely egységes értékelési rendszert vezetett volna be filmekre, zenékre és videojátékokra vonatkozóan. Amennyiben a javaslat megszavazásra kerül, a fiataloknak erőszakos játékokat eladó kereskedők tíztől húszezer dollárig terjedő bírsággal lennének sújthatóak.

A játékiparban senki sem ellenkezett magával a besorolási rendszer létjogosultságával; már korábban is létezett a nagy cégek által önkéntesen felvállalt Szórakoztatóipari Szoftvereket Értékelő Bizottság – az egységesítés és a kormányzati beavatkozás ellen viszont felzúdultak. A Washingtonból érkező üzenet egyértelmű volt: gondolják újra erőszakos játékokkal kapcsolatos hozzáállásukat.

Hajnali 1:34-et mutatott az óra a 666-os lakosztályban. Pár nappal a columbine-i lövöldözés után a szurokfekete éjszakát rejtő fekete ablakok mögött Carmack a dolgozóasztalánál ült. Monitorán kurzor villogott válaszra várva. Carmack alaposan megfon-

tolt minden egyes leírt szót. A terveit, gondolatait tartalmazó online napló frissítése egyre inkább nyűggé vált számára, hisz tudta, mindenki az ő mondandóján csüng. „Néhányotok túlságosan is kikelt magából." – írta végül. Carmack a játékosközösség reakciójáról beszélt, mely az id azon bejelentését követte, mely szerint következő játékuk, a Quake III Arena első tesztje Machintosh gépeken lesz elérhető, nem pedig Windowson. A Csodagyerek részletesen leírta az érveket és ellenérveket, de ezzel nem tudta kikerülni a másik problémát. A frissítést befejezve felkelt asztaltól és lesétált a nappaliba némi diétás kóláért és rágcsálnivalóért. „Hé srácok, nem kértek valamit enni?" – szólt oda az előtérben őrködő rendőrtiszteknek.

A columbine-i tragédia id-re gyakorolt hatásának a rendőrök voltak a legegyértelműbb jelei. Röviddel az irodát elborító gyűlölködő telefonhívások és levelek után hívták ki őket, hogy vigyázzanak a rendre. Donna, az id anyukája a csöngő telefont felvéve nem ritkán találta magát szembe a vonal túlvégéről üvöltöző tiltakozókkal, akik „Az Isten szerelmére, mit tett ez a cég?!"-szerű kirohanásokkal zaklatták. Hamarosan újságírók kezdtek megjelenni odakint, de próbálkozásaik nyilatkozat kihúzására a srácokból sikertelen maradt – ők sportautóikból kilépve egyből eltűntek a szurokfekete, kocka alakú épületben. Miután egy gyűlölködő tüntető elkezdett üvöltözni, néhány új alkalmazott biztonsági emberekért könyörgött a késői órákra. Carmack és a többiek engedtek a kérésnek, de úgy vélték, túlreagálják a helyzetet. „Ó, ez mindig így szokott lenni..." – mondták

Mindez valójában nyolc nappal a columbine-i lövöldözés előtt történt. 1999. április 12-én, az 1997-es, Kentucky állambeli Paducah-ban lezajlott lövöldözésben megölt három diák szülei százharmincmillió dollárra pereltek be különféle szórakoztatóipari cégeket (köztük az id-t), melyeknek erőszakos termékei, ahogy ők állították, inspirálták a tizennégy éves gyilkost, a Doom- és Quake-rajongó Michael Carnealt. Régebben is voltak hasonló esetek: a Wolfeinstein-botrány 1992-ben, a Mortal Kombat-ügy1993-ban, a Doom-betiltások, nem is beszélve a Death Race játékgép körüli botrányról az 1970-es években, vagy a Dungeons & Dragons hisztériáról a nyolcvanas években. A brutális játékok és az ellenük irányuló perek és szenzációhajhászás szinte egyidősek voltak, de ezek közül egyik sem volt annyira erős, mint a paducah-i és a columbine-i esetek. A Paducah-perrel kapcsolatban az id ügyvédei melegen ajánlották a tulajdonosoknak és az alkalmazottaknak, hogy fogják be szájukat. A csapat engedelmeskedett, de Carmack frusztrálva érezte magát, amiért nem fejthette ki gondolatait. Ennek eredményeképpen a médiavihar nőttön-nőtt, anélkül, hogy a játékok készítői akár csak egy szót is szóltak volna – pedig Carmack pontosan tudta, mit mondana. „A két eset megtörténte nem feltétlenül jelenti, hogy komoly jelenségről lenne szó, vagy hogy trend lenne kialakulóban. Ezek különleges, egyedi események. Az életbeli történések, mint minden más, lefordítható a matematika nyelvére. Van egy eseményed, melynek van egy bekövetkezési valószínűsége. Valamikor a jövőben, egy idő után biztosan lesz két egymás utáni ilyen történés, közvetlenül egymás után." Carmack nem aggódott amiatt, hogy hirtelen valamilyen titkos összefüggés derül ki a játékok és a gyilkosságok között. A feldúlt emberek csak feldúlt emberek: egyszerűek és könnyen befolyásolhatóak.

Az id játékai nem valódi gyilkosságokról szóltak. Carmack szerint ezek csak a gyermekkori játékok továbbfejlesztései voltak. „A deathmatch egy fogócska, a Doom pedig a gyerekkori cowboy-indián játék, csak jobb speciális effektekkel. Játékokat készítünk, amikről úgy gondoljuk, hogy szórakoztatóak lesznek. Minden játék, melyet élveztünk, mint például a Defender, vagy a Robotron, szaladgálásról és különböző dolgok elpusztításáról szólt. Az erőszak és a grafika csak még élvezetesebbé tesz egy amúgy is kihívással teli interaktív játékot, valamint kicsit megizzasztja és felpörgeti az embereket. Minden játék normális, ha úgy ülsz le elé, hogy azt mondod: „Oké, ez csak szórakozás! A mi megfogalmazásunk szerint a jó játék abszolút magával ragadó és szórakoztató." Az erőszakos programok tényleg a gyerekeknek készültek? „A tinédzserek természetesen szeretik a játékainkat. Azt mondani, hogy munkáink csak tizennyolc éveseknek és náluk idősebbeknek készülnek, nevetséges" – mondta Carmack. Az emberek képtelenek megérteni, gondolta, hogy az id nem céloz meg senkit. A Softdisk-időkig visszamenőleg nem a közönségnek készítették a játékokat, hanem saját maguknak. Játékokat fejlesztettek, mivel olyanokkal akartak játszani, amilyeneket senki más nem készített; játékokkal, melyeket a sors rendelhetett úgy, hogy milliókat vonzzanak. Ahogy Carmack visszament az asztalához, folytatta munkáját az id eddigi legszórakoztatóbb lövöldözős játékának ígérkező Quake III Arenán. De vajon Columbine után akarják-e még az emberek, és engedi-e a piac Carmack és Romero játékait?

John Schuneman egyre szorosabban kezdte markolni bowlinggolyóját, ahogy a beszélgetés a Doomra terelődött. Romero hatvanas éveiben járó mostohaapja visszavonulása óta gyakrabban jött le a bowlingterembe, ahol kipihenhette magát játék közben. De nem ma. A mellette lévők, millió más emberhez hasonlóan az országban a Columbine középiskolában történt borzalmas esetről beszélgettek. „A mai gyerekeket megrontják ezek az erőszakos videojátékok, mint a Doom" – csípte el fülével Schuneman, akinek szíve egyre hevesebben kezdett verni ilyesmiket hallva. Végül odalépett a kis csoporthoz. „Odakint is elintézhetjük, ha gondoljátok" – mondta, bowlinggolyójával játszadozva. Nem akart több badarságot hallani Johnny játékairól.

Nem csak ő volt ezzel így. Romero sem tudta elhinni, hogy az emberek folyamatosan a Doomról beszélnek, egy játékról, mely már hat éves. Ez is csak azt mutatta, a politikusok mennyire ostobák. A szokásos régi hülyeség volt a szokásos régi hülyéktől, Romero pedig belefáradt a vádakba. „Azok a kölykök retardáltak voltak, ne az én játékomra kenjétek rá. Ne a játékokra kenjétek. Hibáztassátok a kib***ott szülőket!" Saját tapasztalatai alapján Romerónak természetesen határozott véleménye volt arról, hogyan tudják a szülők elrontani gyerekeiket. Most, harmincegy éves korában, három saját lurkóval még jobban figyelt arra, honnan is származott játékai erőszakossága, és hogy a játékoknak milyen erőszakos hatásaik lehetnek. Szerinte ő egy elb***ott srác volt, aki elb***ott játékokat készít, melyek az elb***ott fiatalkorában tapasztalt fizikai és érzelmi erőszaknak voltak köszönhetők. Szerette az erőszakot a játékokban, ahogy szerette az erőszakot a Melvin-képregényekben is. Kétségtelen volt, hogy játékaiban lévő erőszak kifejtette rajta a hatását: üvöltözött, káromkodott, billentyűzeteket tört össze – de sosem

keverte volna össze a fantáziát a valósággal. Még azt sem tudta, hogyan kell fegyverrel lőni a való életben. Viszont, mivel tisztában volt vele, hogy a játékokban látott erőszaknak igenis lehetnek hatásai, Romero úgy gondolta, még több felelősség nyugszik a szülők vállán. Kollégáinak többségéhez hasonlóan ő is támogatta a játékok életkor szerint kategorizálását. Végtére is, a felelősség nem lehet a játékfejlesztőké, vagy a politikusoké. A szülőknek kell eldönteniük, mikor tartják olyan érettnek gyereküket, hogy olyan programmal játsszanak, mint mondjuk a Doom. Romero alig várta a napot, amikor leülhetett a fiaival, Stevennel és Michaellel, és beléphettek a világokba, melyeket ő hozott létre. Romero úgy döntött, nyolc éves korukban a srácok készen állnak rá.

Columbine után Romero megtartotta magának a véleményét. Nem perelték be, mint az id-t, de amúgy is, mért mondana bármit is? „Az újságírók úgyis addig úgy csűrik-csavarják az általad elmondottakat, amíg nekik megfelelő nem lesz, és megint te leszel a rosszfiú" – gondolta. A rossz sajtóvisszhang volt az utolsó dolog, amit Romero kívánt, hiszen már Columbine előtt is jóval többet kapott belőle, mint amennyi kijárt volna neki.

A sajtó- és a közösségbeli pocskondiázás lavinája hozta el végül azt a pillanatot is, amikor a Daikatana csapat nyolc tagja – vagy ahogy ismertté váltak, az Ion Nyolcak – kisétáltak az Ion Storm smaragdajtaján néhány hónappal korábban, 1998 novemberében. Szinte ezzel egy időben jött a hír, miszerint az Ion Nyolcak új céget alapítottak, a Third Law-t, és azonnal egyből szerződést kötöttek a KISS együttes munkássága alapján készülő FPS fejlesztésére. Az üzletet a Gathering of Developersszel ütötték nyélbe, Mike Wilson kiadójával, amit közvetlenül az Ion Stormtól történő kiszállása után alapított. Kétszeres csapás volt ez Romero számára. Úgy érezte, Mike orvul hátba szúrta, a csapat pedig cserbenhagyta. Olyan volt, mint a Softdisk-lázadás, ahol Romero és a többiek faképnél hagyták Al Vekoviust – csakhogy ezúttal Romero volt a cserbenhagyott főnök.

Romerónak, mint általában, most sem kellett sok idő, hogy visszanyerje jókedvét, főleg, hogy volt valaki, aki segítette ebben: Stevie Case. A céges ügyek baljós sötétségében Stevie valóságos megmentő jelzőtűz volt Romero számára. Sok közös vonással rendelkeztek, mindketten pajkos kölykök voltak, akik a videojátékok világában leltek otthonra. Romeróhoz hasonlóan Stevie is képes volt egyik pillanatról a másikra radikálisan megváltozni. Az Ion Storm kreatív atmoszférájától inspirálva a kisvárosi, rövid hajú lányka hatalmas megújuláson ment keresztül. Vegetáriánus lett, edzőterembe kezdett járni, leadott több mint húsz kilót, és kiszőkítette a haját. Pulóvereit testhezálló topokra, a bő sortokat leopárdmintás szűk nadrágokra cserélte. A játékfejlesztésből keresett pénzéből még mellplasztikára is futotta. Egyetlen év alatt a fiús lány Playboy-modellé változott! A magazin hajlandó volt fizetni a történetéért, de még inkább a teste megmutatásáért... Az Ion Nyolcak kilépésével Stevie vált Romero vezető designerévé, és barátnőjévé is. Miközben az Iont próbálta kihúzni a pácból, nem sokkal Lillia lányuk születése után Romero különvált feleségétől, Beth -től. Romerónak ismét elege lett a házasságból és a hatalmas nyomástól, aminek Gazdag Emberként és Játékistenként meg kellett felelnie. A rajongóinak, barátainak, és családjának való sokévnyi bizonygatás után rájött, mégsem tud egyszerre egy birodalmat és egy családot is irányítani. Ez volt felesége, Kelly esetén is kezdett már egyértelmű válni annak idején. Végül megadta magát: ő a já-

tékaival él házasságban. Stevie-vel, az első olyan lánnyal az életében, aki osztotta játékok iránti szenvedélyét, viszonyuk egyfajta szerelmi háromszöggé vált. Magánéletének megváltozásával Romero felszabaduló energiáit csapata újjáépítésére használta fel. Összehívott pár régi barátot, és segítség után nézett Tom Hall csapatából is. Bár a Daikatana még igencsak csiszolásra szorult, már látták az alagút végét. 1999 januárjában közzétették, hogy elkészültek a Quake 2 motorra való átállással. A Daikatana új projektvezetője büszkén jelentette ki a sajtónak, hogy: „Jöjjön pokol, vagy özönvíz, a játék elkészül 1999. február 15-ére!"

Legalábbis a csapat ezt remélte. Pár nappal később azonban az addigi legkomolyabb sajtótámadást voltak kénytelenek elviselni. Az egyik dallasi lap címoldalon hozta le a cégről szóló cikkét „Viharos időjárás" címmel. A hétezer szavas[1] cikk extra részletesen és gyilkos iróniával tárgyalta ki az Ion Storm „lezüllését", ami viszont még megdöbbentőbb volt, hogy a cikk alapjául belső, céges és magán e-mailek szolgáltak, melyek immár az egész világ számára olvashatóak voltak. A külső és belső következmények egetföldet rengető erejűek voltak. Hirtelen az Ion összes belső ügye, vitája – Mike Wilson BMW-jétől és anyagi ügyeitől kezdve Romero Eidos-ellenes intrikálásáig – napvilágra került. Az internetes oldalakon olyan gyorsan terjedt a történet, melyek felfedték a Programozó Ász és cégének titkait, mint annak idején a Doom shareware verziója. Romero mindent megtett, hogy kiderítse, hogyan szivároghattak ki a bizalmas információk, még a Dallas Observert is beperelte (sikertelenül), hogy fedje fel információinak forrását. Végül mindössze arra jött rá, hogy Todd Porter véletlenül megosztotta a levelezését a belső hálózaton, amihez így bárki hozzáférhetett.

Pár hónappal az események után, a columbine-i csapás érkezésekor Romero nem is lehetett volna jobban lesújtva. Mindenki az ő cégén röhögött, a Daikatana kiadását – a beígért februát 15-i dátum ellenére – ismét elhalasztották, és a befejezés lehetséges időpontja is sűrű homályba veszett. Az id Quake III motorjával a láthatáron ismét felrémlett a technológiai elavulás veszélye. Márciusban megjelent egy deathmatch demo Romeróék játékából, aminek grafikáját a közönség egyszerűen idejétmúltnak minősítette. Romero álma a Nagy Cégről úgy tűnt, túl nagynak, túl ambiciózusnak, és megvalósíthatatlannak bizonyul. Mindaz, amit kritizált benne Carmack – a túlfűtöttség, a koncentráció hiánya, a nagy csapat veszélyei – most valóban megmutatták hátrányaikat. Ebben még kiadójuk, az Eidos is egyetértett. A cégbe ölt harmincmillió dollárért cserébe Romerónak egyszer és mindenkorra meg kellett változnia, feladata pedig az volt – ahogy Rob Dyer, az Eidos elnöke fogalmazott – hogy „fogja be a pofáját és fejezze be a játékot".

1999 májusában a Los Angeles-i E3 kiállításon az id ismét reflektorfénybe került, de most korántsem pozitív okok miatt. Mivel a kiállítás alig egy hónappal követte a columbine-i esetet és a paducah-i tárgyalásokat, a show a szenzációhajhász média táptalajává vált, akik egyre csak a videojátékok erőszakosságáról cikkeztek. Bár az újságírók

1 Ez a szövegmennyiség kb. 8-10 PC Guru oldalnak felel meg.

csaknem minden céggel interjút szerettek volna készíteni, egyikkel sem annyira, mint a Doom és a Quake alkotóival. Nem volt könnyű dolguk, ugyanis senki sem volt hajlandó az eseményekről beszélni. Nyitóbeszédében a Lieberman szenátor által még 1993-ban létrehozott szervezet, az Interactive Digital Software Association elnöke a hangulatot csillapítandó felhívta a figyelmet, hogy az évben megjelent ötezer játéknak mindösszesze hét százaléka kapott „csak felnőtteknek" besorolást. „Ezenfelül a játékipar egyre növekszik, és alapvetően nem (csak) gyerekeket célzott meg" – tette hozzá. Az IDSA felmérése szerint a konzolos játékokkal játszók ötvennégy százaléka idősebb tizennyolc évesnél, és további huszonöt százalékuk idősebb tizenötnél. A számítógépes játékokkal játszók esetén még magasabbak ugyanezek a számok: a felmérések szerint hetven százalékuk elmúlt már tizennyolc éves. Együttvéve, az Egyesült Államok játékosai közel hétmilliárd dollárt költenek évente hobbijukra, több bevételt hozva a cégeknek, mint a mozijegy-eladások Hollywoodnak! „Mindazok, akik a játékok erőszakosságára koncentrálnak figyelmen kívül hagynak egy sokkal érdekesebb témát: vajon mi teszi az interaktív szórakozást a világ leggyorsabban növekvő szórakoztatóágává?"

A riporterek válaszért az id-t rohamozták meg a columbine-i eseményekkel kapcsolatos kérdéseikkel – hasztalan. Ha egy újságíró valahogy beverekedte magát az id-sekhez, hamar lekapcsolta egy nagydarab biztonsági ember, és kiadójukhoz, az Activisionhöz irányította az érdeklődőt. A show-n egyébként nem csak az id-sek voltak titkolózók. A Raven csapata, az id régi jó barátai zárt ajtók mögött mutatták be erőszakos FPS-üket, a Soldier of Fortune-t, és hasonlóan járt a brutális, alvilági témájú Kingpin is. Az id számára a felhajtás volt a legkisebb probléma, amivel meg kellett birkózniuk: elég bajuk volt a Quake 3 demójának elkészítésével is.

A problémák még akkor kezdődtek, mikor Carmack az előző évben bejelentette, hogy következő játékuk kizárólag a többszereplős módra fog koncentrálni. A történetközpontú Half-Life hatalmas sikerének tükrében valóságos öngyilkosságnak tűnt az ilyen egyszerű játékterv. A cégen belül sokaknak nem is tetszett az elképzelés, hogy „elitista", helyi hálózatot, vagy internes kapcsolatot, jó számítógépet és 3D-s grafikus kártyát igénylő játékot készítsenek. Nem csak a rajongók kételkedtek. A cégben tapasztalt működési problémák, melyek a Quake II-t övezték, teljesen felőrölték a csapat energiáit. A régi hosszadalmas csatározásokat, melyeket Carmack Romeróval folytatott, most a csapat többi tagjai pótolták. A Half-Life által elbűvölve úgy tűnt, mindenki sokkal ambíciózusabb designt szeretett volna, de bármilyen ötlettel álltak is elő, Carmack valamennyit megvétózta. Adrian számára ez újabb bizonyíték volt, hogy a shreveporti tóparti házban eltöltött évek után az id véglegesen Carmack cégévé vált. Adrian frusztráltnak érezte magát, csinálni akart valamit, bármit, ami más volt, mint az eddigiek. A közösségből is kritikus hangok törtek elő: az id újra meg újra ugyanazokat a játékokat készíti el a szokásos játékelemekkel – anélkül, hogy továbblépnének történet vagy design tekintetében. Adrian mégis ismét a csapattal tartott. Végül is mit tehetne, rúgja ki John Carmackot?!

A munka elkezdésével a szétesettség érzése egyre csak fokozódott. Carmack szándéka, miszerint olyan játékot készítsenek, amiben a programozók és grafikusok különállóan is dolgozhatnak, kissé túl jól sikerült. Ahogy előrukkolt a Quake III motor egyik ko-

rai verziójával, a textúrázok és grafikusok kiszolgáltatott helyzetben érezték magukat. Nem tudták, milyen irányba induljanak tovább. Saját eszközeikre hagyatkozva a maguk önálló kis világait készítették el. Világokat, melyek nem függtek össze egymással, és nem egészítették ki egymást.

Carmack egyre csalódottabbnak érezte magát. Itt volt a legütőképesebb, soha nem látott minőségű és erejű grafikus motor, és úgy tűnt, a csapat egyetlen tagja sem használja ki a lehetőségeit. Egyikük sem vitte előre a technológiát, a designt, vagy őt magát. Carmack sose jött elő és mondta ki, hogy visszavágyja Romero lökött kísérletezéseinek időszakát, de tisztán érezte, hogy valami hiányzik. Az egyéniség által összetartott és motivált id Software csapatának vége volt. 1999 februárjára az id besokallt. Carmack látványosan nem mutatott érdeklődést a játék fejlesztése közben felmerült napi problémák kezelésére. Projektvezetőre volt szükségük, így Carmack felhívta Graeme Devine-t. Graeme külön jelenségnek számított a játékszakmában. Tizenhat évesen Angliában kirúgták a gimnáziumából, mivel túl sok időt töltött Atari-játékainak programozásával. Később az Egyesült Államokba költözött, hogy részt vegyen a Trilobyte cég megalapításában, mely a korai kilencvenes évek legnagyobb sikerű, technológiailag forradalmi CD-ROM alapú játékát készítette, a 7th Guestet. Graeme és Carmack összebarátkoztak, legtöbbször egyetértettek a programozás legújabb technológiáival, trükkjeivel kapcsolatban. Most itt volt az ideje, hogy Graeme beszálljon a Quake III-ba is – saját cége amúgy is nemrég ment tönkre. Graeme boldog volt, hogy csatlakozhatott, de meglepődött azon, amit tapasztalt.

Amikor megkérdezte a tizennégy embert, hogy mit gondolnak, merre tart a projekt, tizennégy különböző választ kapott. Első cégnél töltött napjának éjjele előtt az újabb srácok közül hárman elvitték kávézni a mesquite-i Starbucks kávézóba, hogy felkészítsék a céges belharcra, amit neki kell megzaboláznia. „Megpróbálnak majd beetetni, hogy van befolyásod, de egyáltalán nem lesz" – magyarázta egyikük. „Talán lesz, amire rábólintanak, de valójában azt is semmibe veszik" – figyelmeztették. Arról is felvilágosították Graeme-t, mire figyeljen: a céges intrikákra, a politikára, és a megbízhatatlan emberekre. Graeme-t mindezek nem ingatták meg. „Minden rendben lesz, ne aggódjatok. A dolgok meg fognak változni" – biztosította őket.

Végül semmi sem változott. Graeme rájött, hogy az emberek az id-nél erősebb személyiséggel rendelkeznek, mint azt ő feltételezte. Noha érezték, hogy irányvonalak nélkül dolgoznak, senki sem akarta, hogy megmondják neki, mit és hogyan tegyen. A helyzetet súlyosbítandó a játék alapvető hozzávalói, a „botok", a mesterséges intelligencia által irányított ellenfelek még teljességgel hiányoztak a programból. A jó bot együtt él az akcióval és reálisan, emberszerűen viselkedik, küzd a játékos ellen. A Quake III-ban, egy kizárólag deathmatch alapú játékban a botok elengedhetetlen kellékei voltak az akciónak, így értelemszerűen roppant összetett felépítésűek voltak, mivel úgy kellett viselkedniük, ahogyan egy ember tette volna játék közben.

Carmack elhatározta, hogy az id történetében először átadja a botok programozásának feladatát egy másik programozónak a cégnél. Tévesen úgy vélte, hogy mindenki olyan motivált és hozzáértő, mint ő. Súlyos tévedés volt. Amikor Graeme azért küzdött, hogy

felülkerekedjen a káoszon, kiderült, hogy a botok teljesen használhatatlanok voltak. Egyáltalán nem emberi lényekként, sokkal inkább robotjátékosként viselkedtek. A csapat bepánikolt – és 1999 márciusában meg is volt rá az okuk. A Game Developer Conference-en, San Joséban, az id-sek először szembesültek az Epic, az 1998-as Unreal fejlesztőinek új játékával. Az Epic csendben igencsak veszélyes ellenféllé vált számukra. Tim Sweeney, a csapat vezető programozója nagy tiszteletnek örvendett. A cég két volt id-s srácot is alkalmazott, Jay Wilburt és Mark Reint (az id pénzügyi vezetőjét még a Wolfeinstein-napokból, aki ismét csak az üzleti ügyeket kezelte). Az Unreal a Half-Life-hoz hasonló meglepő csapás volt számukra, hisz mindkét program filmes jelleget kölcsönzött az akciójáték stílusnak. Új programjuk viszont még nagyobb meglepést okozott az id-nek: az Unreal Tournament ugyanis kizárólag deathmatch alapú játék volt, csakúgy, mint a Quake III...

Egyes vélekedések szerint az Epic teljes egészében ellopta az id ötletét. Sokan nehezményezték a tényt, miszerint Carmack, mint mindig, most is annyira nyíltan beszél a cég dolgairól nyilvános internetes közleményeiben. Az Epic viszont tagadta, hogy bármit is loptak volna, azt állították, hogy már jóval azelőtt ezen a programon dolgoztak, hogy Carmack bejelentett volna bármit is a Quake III-ról. Így vagy úgy, a két cég közötti ellenségeskedés és versengés megkezdődött. A szervezetlen, széteső Quake III-mal, és a Columbine-nal kapcsolatos sajtó-megnyilvánulásoktól szenvedő id-nek nem volt kegyelem.

A játék E3-as pozitív visszhangja ellenére a cég kezdett összeomlani. Két, általános elismerésnek örvendő, fiatal alkalmazott – Brandon James pályatervező és Brian Hook programozó – elkeseredettségükben elhagyták a céget. Adrian elvált feleségétől, akivel a Doom sikereinek csúcsán házasodott össze. Kevin, az örökös békéltető érezte, hogy valamit tennie kell. Megkérte Carmackot, hogy költözzön ki az irodájából, és jöjjön át az övébe és Adrianébe, a hármójuk közti kommunikáció javítása érdekében. A mozgolódás összezavarta a többi alkalmazottat. Fogalmuk sem volt, mi történhet a tulajdonosokkal a zárt ajtók mögött. Valójában sok minden nem történt. Beszélgetés helyett a társtulajdonosok csendben dolgoztak. Az egyetlen dolog, ami kiszűrődött tőlük, az volt, hogy amikor Carmack elment, Adrian és Kevin felhangosították a zenét.

A projekt végére Graeme már nem produceri feladatokat látott el, hanem teljes erőbedobással programozott. A botokat jól ismert modkészítők alkották meg Hollandiában, hősiesen vállalva életre keltésüket. A pályák végre érezhetően kapcsolódtak egymáshoz. 1999 novemberében a játék már majdnem készen volt, így a közelgő kiadás alkalmából a csapat néhány tagja promóciós túrára indult. A móka rövid életű volt, lévén felfedezték, hogy fő ellenfelük, az Epic megint megelőzte őket, és az Unreal Tournament egy héttel korábban (december elsején) került a boltok polcaira, mint a Quake III...

A kérdés továbbra is nyitott maradt: a játékosok vajon egyetértenek-e Carmack és az Epic elképzelésével, a történet nélküli, deathmatch alapú online játékról, vagy pedig Romero, a sokat kritizált designer mellé állnak, aki pedig azt remélte, hogy a Daikatana történetközpontúsága és összetettsége lehet az igazi nagy durranás. Romero még jobban belekotyogott a helyzetbe a Forbes magazin hasábjain feltűnő, a Quake III-at üzleti

szempontból bemutató írás keretében. „Az online játék továbbra is csak kis szegmense a piacnak, az emberek pedig, akik a világhálón keresztül játszanak, sokkal valószínűbb, hogy megtalálják a honlapokat, ahonnan ingyen tölthetik le a játékokat..." – állította a lapban. A magazin végül saját ítéletével, végszavával zárta a cikket, azzal kapcsolatban, vajon ki is nyeri a két John közötti csatát. „Nagyon valószínű, hogy az id kevésbé grandiózus stratégiája bizonyul majd jobbnak."

„Aaaaaaaaaarrrggghhhhhhhhhhhhhhhhh!" üvöltötte Shawn Green, miközben billentyűzetét a padlóba verte. Éjfélre járt az idő az Ion Storm programozó részlegénél. Irodáik olyan sötétek voltak, mint az alattuk elterülő város. Romero barátja fekete pólóban görnyedt gépe felett, mint a 2001 Űrodüsszeia elején a majom, amely a billentyűket csépelte a padlón. Egy csontos programozó nyakát nyújtogatva kémlelt Shawn irányába, majd miután szemügyre vette a dührohamot, fapofával visszatért munkájához. „Nincs is jobb, mint egy kis felszabadító tombolás..." – mondta Shawn mosolyogva, majd hátrasimította haját és lehajította a viharvert billentyűzetet a hallba.

Shawn a Daikatana csapat többi tagjához hasonlóan éjt nappallá téve dolgozott. Annak ellenére, hogy Romero Carmackkal együtt túl volt a gyilkos időbeosztással teli éveken, Romero hosszú órákra benntartotta a csapat magját az irodában, ráadásul hétvégéken is. A programozók most a hallban kerestek alvóhelyeket. Brian „Mókus" Eiserloh ekkoriban kilencven napból nyolcvanötben nem hagyta el az irodát... Voltak, akik fekete borítású kockáikba kuporodtak le aludni, melyek padlója M&M's cukorkákkal és üres pizzásdobozokkal volt borítva. Stevie Case veseproblémával otthon maradt. Romero még egy kis tapaszt is kiragasztott az iroda legnépszerűbb játéktermi gépére. „Nincs több Tekken 3, míg a Daikatana el nem készül!"

Shawn azon volt, hogy kiveszi első és egyetlen szabadságnapját, és elmegy egy elhagyatott abortusz klinikára, hogy kedvenc death metal bandája, a Last Chapter koncertjével kipihenje magát kicsit. Miután egész nap a program sorait bámulta, és megivott fél rekesz Mountain Dew üdítőitalt, mindig újabb módokat keresett, hogy kieressze a benne felhalmozódó feszültséget és koffeint. Romeróval azon viccelődtek, hogy kéne csinálni egy életnagyságú babát, ami az irodában állna, baseballütővel a kezében. A saját végzetét tartaná a kezében... Az Ion Stormnak is saját kezében volt sorsa 1999 végén. Romero hajója nem csak hogy elúszott, de zátonyra is futott egy sziklán a gyilkos tenger közepén, miközben a csapattagok folyamatosan hagyták el a fedélzetet. Az Ion Nyolcak problémája, a Dallas Observer cikke és a Columbine-tragédia mellett az E3 kiállításon a cég újabb csapást szenvedett el. A rendezvény alatt a nyomás hatalmas volt, különösképpen, hogy a játék megjelenését decemberre ígérték. Todd még a kiállítás előtt összeszekülönbözött Romeróval. „Nézd, az Eidos komolyan nyugtalankodik, nekünk pedig szükségünk van felügyeletre. Biztosnak kell lennem benne, hogy a dolgok a megfelelő úton haladnak." Szerette volna készen látni és az E3-ra küldeni a játékot.

Romero és Stevie 1999 májusában a játékfejlesztés szép arcát keresve bukkantak fel az E3-on. Romero fekete bőrnadrágot és pólót viselt, hosszú ezüstlánccal. Stevie kiszőkített hosszú haja feszülős, kék topra és fekete nadrágra omlott. A rossz sajtó ellenére a

lelkes játékosok és az autogramvadász rajongók folyamatosan ostromolták őket. Amikor azonban megérkezett a Daikatana demo lemeze, nem azt látták, amit elvártak volna. A programhibák miatt a játék alig vánszorgott a képernyőn. Romero visszarepült Dallasba és berontott John Kavanaugh Eidos-képviselő irodájába, aki azért állomásozott itt, hogy rajta tartsa a szemét a cégen. „Elhúzok a fenébe! – mondta Kavanaugh-nak. – Ha Todd itt marad, én megyek a büdös francba! Nem tudok ezzel a sráccal dolgozni, mindent tönkretesz." Kavanaugh elmondta Romerónak, hogy találkozót szervezett meg Charles Cornwalllal, az Eidos tulajdonosával. „Csak annyit kell tenned, hogy bólogatsz" – mondta.

Júniusban az Ion Storm vezéregyéniségei – Romero, Tom Hall, Todd Porter és Jerry O'Flaherty – Los Angelesbe repültek, hogy tárgyaljanak az Eidosszal a cég többségi részesedésének megvásárlásáról, csökkentve ezáltal a tulajdonosok 30 millió dolláros tartozását. „Elegem van ebből az egész sz**ságból! – fakadt ki Romero. – Vagy Todd megy, vagy én!"

Kavanaugh hitetlenkedést színlelt. „Ez baromság, John. Te vagy az Ion Storm. Itt nincs döntési lehetőség" – mondta. Jerry tudta, mire megy ki a játék: az irányításra. Romero teljes befolyást akart a játéka fölött. Végül felajánlott egy megoldást: „Ha az a problémád, hogy Todd dolgozik a projekteden, nem adhatnánk Toddnak egy külön programot? Lenne ezzel bárkinek is problémája?" – kérdezte. „Nézd! – szólt Romero. – Ez többé nem egy mókás hely, ahol dolgozni lehet. Úgy vélem, el kell fogadnunk a partnerséget, és különböző irányba kell indulnunk." Mielőtt Jerry újabb ajánlattal állhatott volna elő, meglepetésére Todd beleegyezett a dologba. „Figyelj! – mondta csendesen. – Igazad van John. Ez már számomra sem élvezetes. Ebben nincs semmi jó, Jerry." Jerry beletörődött. Elmennek. A négy tulajdonos kisétált a reflektorfénybe, de azok ezúttal nem nekik szóltak. Heather Graham és Rob Lowe színészeket fotózták épp az irodaház előtt.

Todd és Jerry végül is boldogok voltak azzal, amit kaptak, hiszen az alku azt jelentette, hogy tisztességesen kivásárolják az ő részesedésüket a cégből. A cégből, mely úgy tűnt, hamarosan csődbe megy. Romero és Tom az újrakezdésben reménykedtek. Talán az Ion Stormot még megmenthetik a játékaik, és még mindig hittek eredeti tervükben is, hogy a design és a játékélmény mindenek fölött állóvá, „törvénnyé" válhat. A probléma, melyet Romero kifejtett, az volt, hogy a design nem használta ki a technológiát, a designer nem tudta, hogyan kell a technológiát használni. Októberben, miután 44,8 millió dolláros veszteséget hoztak nyilvánosságra, az Eidos bejelentette az Ion Storm 51%-átnak felvásárlását. Romero az év végét a Daikatanához szögezve töltötte. Az interjú-felkéréseket elutasították, a Tekken 3 gépet még a konnektorból is kihúzták. Noha a szörnyek, a pályák, a hangok és a grafika majdnem teljesen készen voltak, még előttük állt a nagy feladat: kiirtani mind az ötszáz programhibát a tervezett megjelenésig, 1999. december 17-éig. Az Eidos mindezek ellenére elég magabiztos volt ahhoz, hogy Romero minden tiltakozása ellenére erre a dátumra időzítse a megjelenést ünneplő partit.

A partira sor került, de Daikatana nélkül. Romero egészen 2000. április 21-éig nem érezte kiadásra késznek a játékot. A következő napon a Programozó Ász leült a számítógépéhez, és üzenetet írt a játékosok számára. „Istenem, végre kész – pötyögte –, és én

még azt hittem, egy játékon másfél évig dolgozni nagy időt jelent... Remélem mindenki vet egy elfogulatlan, mindenféle újságkritikát figyelmen kívül hagyó pillantást a játékra, és értékeli a program által nyújtott játékélményt; és amin annyit dolgoztunk, az élvezetes egyjátékos módot." Romero megpróbálta elejét venni a régi cégével történő elkerülhetetlen összehasonlítgatásoknak: „Nem a Quake III ellenfeleként fejlesztettük a Daikatanát." A végső ítéletet azonban nem ő hozta meg.

Tizenhatodik fejezet

VIRTUÁLIS VILÁGOK

A **2000-es év végén Carmack** nem csak új játékának megjelenését ünnepelhette, hanem egy házasságot is: méghozzá a sajátját! Néhány évvel korábban e-mailt kapott, egy Kaliforniában élő fiatal Quake-rajongó üzletasszonytól, Anna Kangtól. Anna kizárólag nőknek szóló Quake-bajnokságot szeretett volna szervezni. Carmack azt válaszolta, mindez szép elképzelés, de valószínűleg huszonöt játékosnál többet nem érdekelne a dolog. Ezerötszázan jelentkeztek. Carmack tisztelte azokat, akik meg tudták cáfolni. Ki is volt ez az Anna Kang? Erős akaratú nő, aki egész életében tiszteletért, elismerésért küzdött. Félig ázsiaiként, félig amerikaiként nőtt fel Los Angelesben, ahol banánnak csúfolták, ahogy az összes ázsiai származású nőt, akikről úgy tartották, belül fehérek, kívül sárgák. Anna nem hagyta, hogy az ilyen dolgok eltérítsék gondolatait, és azt vallotta: „a nők nincsenek alárendelve a férfiaknak, saját fajtádon kívül házasodni pedig nem bűn. Általánosságban véve a kapitalizmus nem rossz, de a szocializmus sem ideális." Példaképe az író, Ayn Rand volt. Anna olyan erős személyiség akart lenni, mint Gail Wynand a The Fountainhead című könyvből – és soha nem érezte magát annyira feltüzelve, mint mikor Quake-ezett.

Anna a bajnokság sikeres megrendezése után is kapcsolatban maradt Carmackkal, akit mint programjait és tudását mindenkivel megosztó embert, szokatlanul önzetlen férfinak tartott. Anna néha incselkedésből a Star Trek után csak Mr. Spocknak szólította, mert úgy gondolta, Carmacknak mély és őszinte lelke van. Carmackra szintén nagy hatással volt Anna. Hosszasan beszélgettek Ayn Randről, filozófiáról és játékokról. A Csodagyereknek tetszett a lány műveltsége. Távkapcsolatba kezdtek. Carmack végül munkatársai beleegyezésével állást ajánlott a lánynak az id üzleti részlegénél, ezzel lehetőséget és okot adva neki, hogy Dallasba költözzön. Anna jött, a céggel való kapcsolata viszont nem tartott sokáig – ellentétben a Carmackkal való ismeretségével. Hawaii szigetén, mindössze pár családtag és barát társaságában házasodtak össze. Ez volt Carmack életének szinte egyetlen vakációja – de természetesen, mint mindig, most is magával vitte laptopját. Dolgoznia kellett.

Carmack véleménye szerint a Quake III (a többi korábbi játékukhoz hasonlóan) szinte őskövület volt azzal összevetve, amit most készített. Az online játékok immár sikereket könyvelhettek el. A legnagyobb szabásúak állandó virtuális világokként léteztek, me-

lyek a világhálón keresztül minden játékos számára felfedezésre vártak. Az EverQuestet, vagy a Richard Garriot korai sikerein alapuló Ultima Online-t milliós példányszámban adták el világszerte. Ezek a játékok követték ki az MMORPG rövidítéssel illetett játékműfaj irányvonalát, mely játékokban több ezernyi, különböző nemzetiségű ember kalandozhatott egyszerre a világ minden tájáról. A játékosok ezekben a digitális világokban éltek, és hetente rengeteg órát töltöttek el felfedezésükkel, vagy éppen harccal, esetleg karakterük alakítgatásával. Ezért is nevezték néha EverQuestet EverCracknek[1]. Egyesek a játékban megszerzett virtuális tárgyaikat, fegyvereket, és mindenféle felszerelést valódi pénzért kezdtek árulni, olyan online aukciós oldalakon, mint az eBay.

Carmack számára ez a jelenség illeszkedett abba az ideológiába, amit még a Hacker Kódex fogalmazott meg. „A számítógépek lehetővé teszik számunkra, hogy virtuális erőforrásaink legyenek. Ezek közül a digitális nyersanyagok közül bármelyik lehetővé teszi, hogy jólétet teremtsünk a semmiből, és ezt szabadon megtöbbszörözhessük. [...] Ellentétben a legtöbb hagyományos fizikai objektummal, a digitális tárgyak segítségével valóban lehetőség nyílik a vagyon, a jólét megsokszorozására. A világ gazdagabb hely lehet." – írta. Dallasba visszatérve Carmack úgy döntött, felfedi új elképzelését a csapat többi tagja előtt. „Központosított infrastruktúrát kell megvalósítanunk, és ezt felhasználva olyan játékot készíthetnénk, amiben háromdimenziós internetes környezetet valósítanánk meg, ami nem hagyja nyugodni az emberek gondolatait, és amibe állandóan visszavágynak. Ezt ma már meg tudjuk csinálni!" Ez volt munkájának csúcspontja, Aldous Huxleytől William Gibsonig az összes sci-fi író álma. Holodeck, Kibertér, Metaverzum, Virtuális Világ – hívták már rengeteg néven, de a technológia sosem volt készen az életre keltéséhez. Az idő viszont, legalábbis Carmack szerint, most elérkezett.

A Csodagyerek reakciókra várva körülnézett a tárgyalóteremben, de üres tekintetekkel találkozott. „Mi játékfejlesztő cég vagyunk. Játékokat, és nem mást készítünk" – bökte ki végül Adrian. Carmack sóhajtott. Tudta, hogy hatalma és presztízse ellenére sem képes egyedül létrehozni az egészet. Szüksége volt megvalósító társakra is, akik az ő technológiáját használva felépítik az új világot, valakire, akit elbűvöl az ötlet és technológiája... Valaki, aki megérti, hogy „ez kib****ttul a legfaszább dolog, amit a Föld valaha is látott"! Romeróra volt szüksége. A tárgyalás véget ért.

A kérdés, hogy mi is legyen az id következő játéka, egyelőre megválaszolatlan maradt. Noha senki nem akart a Metaverzumon dolgozni, egyre növekedett a vágy a csapatban, hogy mégis végre valami eddigiektől eltérőt alkossanak. Graeme Devine a Quest nevű játékötletével állt elő, ami MMORPG lett volna – az FPS-ektől legtávolabb álló műfaj. Adrian és Kevin örültek az új típusú játék lehetőségének, és nem ők voltak az egyetlenek. A közönség szerint az id már túl sokszor tért vissza a jól bevált játékmenethez, az új ötlet pedig végre esélyt adna a kitörésre. Ahogy Graeme kijelentette a többiek nagy derültségére: „Nincs több rakétavető!" Ezt el is fogadták. A Quest lesz az id következő játéka.

---

1 A szóvicc alapja az Ever (= „örökké, állandóan") és a Crack (az amerikai utcai szlengben a kokain neve) szavak összeházasítása, ami arra utal, hogy a játékra annyira rá lehet szokni, mint a drogra.

Carmack viszont hamar megutálta a játékot. Homályosnak tetszett, legjobb esetben is olyasminek, mint egy három évig fortyogó, kiszámíthatatlan keverék. Volt egy másik ötlet is, ami az évek során újra meg újra felvetődött a csapatban: az új Doom. Carmacknak nem volt kifejezetten ínyére a dolog, de nem is volt nagyon ellene. Időközben az id fennhatósága alatt egy külső cégnél már fejlesztés alatt állt egy új, Wolfenstein 3D-n alapuló játék, a nagy várakozással kísért Return to Castle Wolfenstein. A Doom III-hoz Carmack felhasználta volna összes meglévő ötletét új generációs grafikus motorjának megalkotására, ami képes dinamikus fények és árnyékok megjelenítésére is. A második generációs id-sek, mint Tim Willits vagy Paul Steed, akik annak idején a Doom miatt választották a játékszakmát hivatásuknak, örömujjongásban törtek ki az új Doomon való munka lehetőségétől. Carmack még azon is elmerengett, hogy az eredeti Quake zenéjének megalkotójával, Trent Reznorral, illetve a Nine Inch Nailsszel készíttetné el a Doom 3 hangjait. Trent igent mondott, a többiek viszont nem örültek annyira.

Kevinnek, Graeme-nek és Adriannek nem tetszett az ötlet. „Úgy néz ki, mintha valami régi banda az első albumjának újrafeldolgozását készítené el, csak mert most jobb minőségben tudja azt megvalósítani – mondta Adrian. – Mi a franc ennek az értelme? Inkább csináljunk valami újat! Ahelyett, hogy két évet arra áldozunk, hogy megcsináljunk valamit, ami már kész, miért nem próbáljuk meg továbbfejleszteni az általunk létrehozott játékstílust?“ Hogy időt nyerjenek, úgy döntöttek, kiegészítő lemezt készítenek a Quake III-hoz Team Arena néven. Ez a játék egyértelműen az Unreal Tornament sikerére és a csapatjáték hiányát felhozó kritikákra való válasz volt. A küldetéslemezen végzett munka kicsit szünetelt, amíg a csapat tagjai azon morfondíroztak, milyen irányba is kéne az id-nek továbbhaladnia. A Quest kilátásai egyre sötétebbé váltak Carmack fejében, és végül megalkotta saját tervét, amit kész volt végigvinni.

Egyik este besétált Paul irodájába, és így szólt: „Trent Reznor szeretné megcsinálni az aláfestést a Doomhoz.“ „A Doomhoz? – kérdezett vissza Paul. – De hát nem is Doomot készítünk, hanem a Questet.“ „Nos, úgy döntöttem, hogy Doomot akarok csinálni. Benne vagy?“ – így Carmack. „Hát Hogy a francba ne!“ – kiáltott fel Paul. Tim szintén beleegyezett. A következő nap Carmack besétált Kevin és Adrian irodájába. „Doomot akarok készíteni. Paul is Doomot akar, Tim is. Ha nem Doomot készítünk, lelépek“ – szólt, majd a választ meg sem várva hátat fordított, és kisétált az ajtón. Kevin és Adrian nem akart hinni a fülének. De hát mit is tehetnének, kirúgják Carmackot? Mi lenne az id a Csodagyerek nélkül? Megbeszélték lehetőségeiket, hogy esetleg két csapatra osztják a céget, vagy egyszerűen bedobják a törülközőt. Carmack már korábban is fenyegetőzött azzal, hogy kilép, Adrian pedig úgy érezte, lehet, hogy tényleg eljött ez az idő. Később Adrian megkereste Carmackot és megkérdezte, mi tartotta vissza attól, hogy egyszerűen kisétáljon az ajtón, amikor elkezdtek az új projekten dolgozni. „Semmi” – válaszolt kurtán Carmack. Így hát megszületett az új terv. Carmack másnap leült a gépéhez és a világ tudomására hozta a Doom 3 fejlesztésének megkezdését.

„Mi van a Hummerrel? Mi van a Hummerrel? Mi van a Hummerrel?” Mindig ugyanaz a kérdés. Ekkor, 2001 nyarán épp egy sörtehajú, zsíros képű tini sráctól hang-

zott el, aki mexikói menüje maradékai előtt üldögélt a Temeraraia's Restaurant and Clubban. A hely saját jellemzése szerint a legjobb mexikói étellel szolgált a környéken, bár az is igaz, hogy ez volt az egyetlen mexikói étterem a Dallastól keletre elterülő vidéken. Romero és Stevie Case állandó vendégeknek számítottak, főleg mióta pár hónappal ezelőtt vidékre menekültek. Mostanra már inkább drága sportkocsijaik, mint rocksztár kinézetük miatt bámulták meg őket. A Daikatana pokla után jó volt ez a kis változatosság.

A játék hatalmasat bukott mind kritikailag, mind pénzügyileg. Mindössze negyvenezer példány kelt el belőle az Államokban. Néhány kedvező nyilatkozatot leszámítva a rajongók és a média szinte darabokra szedte. Az Entertainment Weekly magazin „a Waterwold katasztrófával arányos" jelzővel illette, Kevin Costner hírhedt, óriási költségvetésű, hatalmasat bukó filmjére utalva. A PC Gamer szerint: „Ennél a játéknál semmi sem jelezhetné jobban egy korszak lezárultát a rajongók számára." A Computer Gaming World valamivel szűkszavúbban fogalmazott: „Igen. Ez a játék bűzlik" – írta a szalagcímben. Romero úgy vélte, bárki, aki játszott programjával, nehezen érezhette úgy, hogy nem szórakozott jól. A legtöbb ember viszont egyáltalán nem érezte, hogy bármennyit is játszania kéne a Daikatanával. A kezdő pályák szúnyograjai és köpködő robotbékái felbosszantották a játékost már a program elején, és a legtöbben át sem verekedték magukat a kártevőkön. Romero volt az első, aki egy interjújában azt mondta, élvezte a játékot a kegyetlen fejlesztési idő ellenére is. Azt bizonygatta, hogy a licenc-üzletek, és a tengerentúli eladások végül sikerre viszik majd a játékot. Ráadásul a Warren Spector-féle Deus Ex hatalmas sikert hozott az Ion Stormnak, több magazinban is az év játékának kiáltották ki. Romero számára a Daikatana borzalmas eladási eredményei ellenére a Deus Ex-szel bizonyítva látta, hogy egy több projektet futtató játékbirodalom sikeres lehet.

Most azonban még Romero lelkesedése sem volt elég ahhoz, hogy elkerüljék az elkerülhetetlent. A Daikatana után nekiállt felvázolni következő játéka alapjait. Emellett segített Tom Hallnak befejezni az Anachronoxot, miután barátja csapatának több tagja csalódottan távozott a cégből. Tom sci-fi szerepjátéka, amiben egy lecsúszott detektív bőrébe bújva kellett megállítani egy titokzatos idegen hatalmat, bő történetével, több száz szereplőjével, számtalan szabadon alakítható fegyverével, és sok minijátékával egyre inkább a Daikatanához kezdett hasonlítani. 2001 elején a játék közel készen állt. De nem csak a program közeledett a végéhez. Hamarosan szóbeszéd kapott szárnyra, miszerint az Eidos az Anachronox elkészülte után el szeretne bocsátani néhány alkalmazottat. Romero kíváncsiságtól hajtva odabattyogott a pénzügyi igazgató irodájához, hogy megnézze, kik is vannak rajta azon a bizonyos listán. Felkapta a papírdarabot és elolvasta. A teljes dallasi iroda névsora rajta volt, köztük Tom és ő neve is. Ezzel szemben Warren Spector austini csapata maradhatott. Romero visszament az irodájába, leült, és tárcsázta Stevie-t. „Ennyi, vége" – mondta. Romero sosem volt túlságosan izgatott, de ez most felbolygatta az érzéseit. „Ez már véglegesen el van b***va" – gondolta. A látomás, az álomdesign, nem úgy jött össze, ahogy remélte. Szomorú dolog, de a szomorúság, mint általában, most sem tartott nála sokáig. Felhívta Tomot is. Olyan volt, mintha visszare-

pült volna az időben, mintha csak Romero az id-nél hívta volna Tomot egy fejezet végén és egy új kezdetén, hogy most hogyan tovább.

Romero, Tom és Stevie már régóta tervezgették, hogy új céget alapítanak. Már leendő játékaikról is terveket szövögettek. Egyikben a Commander Keenhez hasonlóan egy tíz év körüli srác szerepelne, akinek keresztül kell verekedni magát az életén, letudni házimunkái és családja problémáit. Esetleg lehetne egy vadnyugati lövöldözős játék, netán egy Madonna zenéjén alapuló projekt. Szintén szóba jött, hogy mobiltelefonokra készítenének játékokat – az előrejelzések szerint ez a piac amúgy is mintegy hatmilliárd dolláros forgalmat fog produkálni 2006-ra. Emellett Romerónak volt egy Quake-en alapuló játékötlete is. Egyik délután a Programozó Ász bepattant az autójába, és ellátogatott a távoli Mesquite-be, hogy megbeszélje a dolgot az id-vel.

A cég immár nem a hírhedt fekete kockaépületben székelt. Már egy évvel korábban elköltöztek, hogy mindenki számára megfelelő méretű helyet tudjanak biztosítani. Az új hely talán még egyszerűbben nézett ki, mint a korábbi: közönséges irodaépület volt, szemben egy Hootersszel és egy Olive Gardennel. Bár Romero időnként látta Carmackot a városban, évek teltek el azóta, hogy üzleti tervvel, kreatív ötlettel, vagy játéktervvel állt volna elé. Konkrétan öt évvel ezelőtt, a Quake óta nem fordult elő ilyen. Carmack a számítógépénél ült, és éppen az új Doom motorját optimalizálta, amikor Romero besétált. Az iroda nagyobb, tisztább, és puritánabb volt, mint valaha. Carmack a sarok fele fordulva, egy hatalmas monitor előtt ült. A redőny résein keresztül rajta tudta tartani szemeit Ferrariján.

„Hé!" – szólt Romero. „Hé!" – mondta Carmack. Romero köntörfalazás nélkül kifejtette látogatásának okát. „Mit szólnál hozzá, ha licencelném a Quake nevet, és a sorozat alapján egy virtuális világban játszódó játékot fejlesztenék?" Carmack bólintott: „Persze, miért is ne." Már régóta játszadozott a gondolattal, hogy összegyűjti maga köréi az eredeti csapatot, Romerót, Tomot, és Adriant a Commander Keen új, Nintendo Game Boy Advance kézikonzolos változatának elkészítéséhez. Bár Carmack és Romero is tudták, hogy valószínűleg soha nem lesznek újra egy cégben, ez nem jelentette azt, hogy külön is kell dolgozniuk. Romero távozott, de közben bitje újra megváltozott, és új látomás jelent meg előtte. Az egész egy házzal kezdődött. Romero tudta, ő olyan céget szeretne, mint a korai id volt, valami bensőségeset, közösségit, ehhez pedig szinte csak a megfelelő környezetre volt szükség, mint a tóparti ház Shreveportban. Stevie talált egy ígéretes internetes hirdetést, Romero pedig tudta, ez talán megfelelő lehet. Bepattantak a Hummerbe, elhajtottak az id irodái mellett, maguk mögött hagyták Rockwallt, mígnem egy tipikus, hosszú vidéki úthoz érkeztek, mely mellett egy kis üzlet, elhagyott iskolabusz, a síkság közepén pedig egy busz méretű rozsdás repülő csészealj volt látható. Amikor az űrhajó iránt érdeklődtek, a helyiek viccelődve közölték, hogy pár éve tűnt fel, most pedig valaki éppen hot-dogos standdá akarja alakítani.

A ház lenyűgözte őket. Egy sziklás út alján feküdt egy tavacska mögött, és egy nyolc méter magas szökőkút, rönkfa ház, medence, vízesés, forró vizes pezsgőfürdő és egy pávafarm határolta. Tökéletes volt. Megvették. Romero a pávákat videojátékok után keresztelte el Pong, Pooyan és Phoenix nevekre, és gyerekei valóságos földi paradicsomá-

vá változtatta a helyet. Hegynyi játékot halmozott fel, rengeteg változatos színű M&M hevert mindenfelé, a hangszórókból pedig videojátékok zenéi üvöltöttek. Ez volt a ház, melyről gyerekkorában álmodott. Most megtette, amit az ő apja sosem – leült és játszott a fiaival. Még vér szerinti, nehéz időket megélt apjával, Alfonso Antonio Romeróval is bármikor találkozhatott egy kis játék végett, ugyanis vett egy házat neki nem messze a városban.

A mexikói étteremből visszafele Romero és Stevie a ház körüli végső simításokról beszélgettek: talán egy fatábla a salakútnál, mely a „Halál kunyhója" felé mutatva szolgálna eligazításul, párja pedig a „Kísértetjárta birtokot" jelezné. További ötletként felvetettek egy kőből faragott nyilat, mely a közelben lévő fák fele mutatna, a következő felirattal: „Azoknak, akiket nem ismerünk, vagy akikben nem bízunk." Egy boltíven is gondolkodtak a kocsifelhajtóhoz: „Castle Wolfenstein" felirattal. A nagyra törő tervek éles ellentétben álltak új cégükkel, a Monkeystone Gamesszel, ami minden volt, csak nem grandiózus. Ez most valami kicsi, személyes, mókás cég lesz. „Csak jó barátokból fog állni" – mondta Romero hazaérkezvén. „Barátokból, akik játékokat készítenek."

Carmack számára a játékfejlesztéssel töltött napok mind egyformának tűntek. Egy Kevinnel és Adriannal folytatott, vitákkal tarkított megbeszélés utáni napon az interneten keresztül a világ tudomására hozta elképzelését. „Nem terveztük, hogy ilyen hamar bejelentsük, de most mégis megtesszük. Az új Doom játékon dolgozunk, amely az egyjátékos módra fog koncentrálni, és szinte minden elemében új technológiát fog használni. Ez minden, ennél többet jó ideig nem szeretnénk megosztani a játékról, szóval ne próbálkozzatok interjúkkal. Ha összeáll a program, további részleteket is megosztunk róluk, de addig szeretnénk elkerülni a félrevezető kommentárokat. A döntés könnyebben ment, mint ahogy vártuk, de tegnap nagy veszteség is ért minket. Kevin és Adrian, tiltakozásom ellenére, megtorlásként kirúgta Paul Steedet a cégtől."

Nem sokkal a Doom 3 bejelentése után pletyka kezdett terjedni Silicon Alamóban, miszerint ez lesz John Carmack utolsó játéka. A szóbeszéd valóban egyre valószínűbbnek tűnt, köszönhetően a tulajdonosok közötti vitáknak, de még inkább Carmack új hobbija, az űrrakéták – valódi űrrakéták! – építése miatt. Carmack valamikor, a Quake III fejlesztése alatt, nagy kedvet kapott a rakétákhoz. Egyik, gyerekkoráról szóló interjújában elmesélt pár történetet rakétákról, bombákról, gyermekkori otthonáról, és visszatekintve erre az időre „erkölcsetlen kis semmirekellőnek" titulálta akkori önmagát. A beszélgetés után Carmack körbenézett a neten, hova is fejlődött a rakétamodellezés világa, mióta ő utoljára foglalkozott vele. Hackerek, mérnökök, és a repülés megszállottjai által létrehozott különleges világra bukkant, ahol hatalmas erejű rakétákat próbáltak építeni, melyek képesek voltak akár az űrbe is kijutni. Carmacknak nagyon tetszett a dolog. Rendelt néhány modellrakétát és fellőtt párat a telkének végében. Ezután hétről hétre fejlesztgette őket, mígnem komolyabb felszerelés birtokába jutott. Utána olvasott az amatőr rakétaépítő csoportoknak, akiknek tagjai úgy érezték, a NASA nem több mint egy fuvarozó cég – és akik a 10 millió dolláros X-Prize elhódítására törtek. A díjért egy hajót kellett

eljuttatniuk az űrbe, méghozzá három emberrel a fedélzeten. Carmackot valójában a dolog tervezési oldala vonzotta.

Az időzítés nem is lehetett volna tökéletesebb. A Doom 3 fejlesztésével kapcsolatos lehetőségek ellenére Carmack úgy érezte, a grafikai megjelenítés csúcsának közelébe ért. Amikor forradalmi módon a Quake-et teljes három dimenzióba helyezte, az optimalizáción felül már nem sok fejlesztési lehetősége akadt. A mostani helyzet viszont olyan volt, mint amikor a Softdiskhez érkezve rátalált Romeróra: valakire, aki többet tudott nála, valaki, aki segíthette a tanulásban. Carmack most ugyanazt a lehetőséget látta meg a rakéták világában. Ez a világ nem csak hogy szabadon formálható volt, de itt nem is korlátozta sem a szakma, sem mindenféle mesterséges szabályok. Itt a kapufákat maga a természet állította fel. Nem a számítógépet, hanem a gravitációt kellett legyőznie!

Carmack több ezer dollárnyi, rakétakutatással foglalkozó könyvet vásárolt, majd munkához látott. Hirdetést helyezett el egy amatőr rakétaépítéssel foglalkozó honlapon, és társakat toborzott az ember vezette rakéta készítéséhez, ahogy ő hívta, a „függőleges hullámvasúthoz". A Carmackból és egy maréknyi mérnökből összeálló csapat Armadillo Aerospace-nek nevezte el magát. Bob Norwood felajánlotta Ferrari-műhelyét főhadiszállásnak. Nemsokára minden héten ott jöttek össze. Carmack a Doom 3-mon való munkája mellett egyre több időt szentelt a rakétáknak. Háza rakétaalkatrészekkel volt tele, Ferrarijának csomagtartója pedig motorokkal volt telezsúfolva. Olyan volt, mint az id egy régi játékkarakterének, az udvarán rakétákat építő Billy Blaze-nek a való világ béli megtestesülése. Carmack, a programozó, aki valaha heti száz órát töltött a számítógépe felett görnyedve, most ideje közel felét olajozással és forrasztással töltötte. Teszt-fellövést szeretett volna tartani nagy erejű, saját tervezésű rakétájával egy elhagyatott parkolóban. Néha olyan eseményre vágyakozott, ahol párszáz, hozzá hasonló eltökélttel végre komoly rakétákat próbálhatna ki, időnként pedig egyszerűen felkapott néhány kis modellrakétát és kiment a mezőre ellődözni őket – pusztán szórakozásból, mintha még mindig gyerek lenne.

Egy szürke, 2001 novemberi délutánon Carmack telepakolta az autóját narancssárga Day-Glo modellrakétákkal, és kelet felé vette az irányt Mesquite-ből. Addig hajtott, míg a házak teret nem adtak a nyílt mezőknek és a legelésző teheneknek. Végül kiszállt a Samuel mezőn, egy kis barna földdarabon, melyet rádióirányítású repülők és amatőr rakéták tesztelésére használtak. Néhány piknikező volt a közelben, nem messze kék mobil WC árválkodott. A rozsdás póznán amerikai zászló lobogott, a közelben kiöntött szemét bűzölgött, akárcsak egy hordó a Doomból.

„Egyes emberek vitába szállnak azzal, hogy csak úgy szimulálni lehet a valóságot, de én hiszem, hogy van értelme kijönni ide és megküzdeni a széllel." Carmack felállította a kilövőrudat, egy vörös-fekete keretet, melyet szétnyitott a földön, és melyből ég felé meredő hosszú rúd állt ki. Kirakta a rakétákat és felbecsülte a szelet. Amikor egyik első alkalommal próbálkozott ugyanitt, az erős szél úgy felemelte a rakétáját, hogy az eltűnt a magasban. Carmack azóta dolgozott a megoldáson, egy helyzetmeghatározó rendszeren, melyet rádiós modem és laptop irányít. Megfogalmazása szerint ez igazi, komoly bütykölés volt, kreatív mérnöki tudományának eredménye, melyet a hasonló problémák

megoldására fejlesztett ki. Ezúttal egy régimódi rádióadót használt, amely jelet ad, amikor a rakéta földet ér.

Carmack beállította az első rakétát, és a szelet is figyelembe véve ráállította a fémrúdra. Becsíptette a drótokat rozsdás csipeszekkel, majd hátrébb állt és megnyomott egy kis műanyag gombot. Oooooosh! – a rakéta elindult, és füstcsíkot maga mögött hagyva spirálokat kezdett leírni a levegőben. Amikor mintegy száz méteres magasságba ért, hirtelen ívet változtatott, és kinyílt a kamrája, helikopter propellert imitálva ezáltal. Carmack kelletlenül kocogott keresztül a mezőn hogy megtalálja. „Rendben, akkor most próbáljuk ki ezt..." – mondta, és kinyitotta a sárga színű rakéta irányítószerkezetét. Rakétáit maga készítette a legkisebb alkatrésztől kezdve a festésig minden tekintetben, most pedig egy G-80-as motort helyezett el benne, ami tizenhatszor erősebb volt, mint a legutolsó, általa használt meghajtó. Carmack kinyitotta a rakéta kúpját, és jócskán öszszepasszírozva a már benne lévő dolgokat beleerőltetett egy lila-fehér ejtőernyőt és egy hangadót.

„Azok a kis rakétamotorok gyerekeknek valók!" – mondogatta. Az ő nagy erejű rakétái jó minőségű hidrogén-peroxidot igényeltek, amihez nehéz volt hozzájutni. Nem csak hogy tizenkétezer dollárba került rakétánként, de még egy felügyelőnek is meg kellett vizsgálnia, a vásárló rendelkezik-e megfelelő tárolóhellyel hozzá. Az ilyen apróságokkal nem foglalkozva Carmack és csapata titokban maga kezdett rakéta-üzemanyagot kotyvasztani. A hetven százalékos hidrogén-peroxidból kilencven százalékosat állítottak elő. Veszélyes manőver volt, egy kis hiba is robbanást okozhatott volna. „Ehhez most kicsit hátrébb kell lépnünk" – mondta, mikor elkészültek a narancsszín rakétával. Carmack a helyére tette a drótokat, majd megnyomta a gombot. Kilövéskor ezúttal „booomsvoooooshbooom!" hangot hallottak, majd villanást és füstöt láttak. A rakéta túl alacsonyan szállt, és a fák fölött lassan eltűnt a szemük elől. „A fene...! Remélem megtaláljuk" – morogta, majd a fák felé kezdett kocogni. Az úton néhol törött propellerek és műanyagdarabkák hevertek, de még a fákról is helyenként robotbelsőségekre emlékeztető alkatrészek lógtak. Carmack egy pillanatra mozdulatlan maradt, és meghallotta az éles sivítását. A rakétának nem volt komoly baja.

Az egyre erősödő hideg szél ellenére Carmacknak eszébe sem volt hazamenni. Most kezdett csak belemelegedni. Folyamatosan fecsegett, vigyorgott, és készen állt a folytatásra. Itt volt az ideje kipróbálni az új motort, mely kicsit több vonzerővel bírt, lévén kétszer erősebb volt, mint ami egy ilyen méretű rakétához passzolt volna. Kihajították a régi motort, beletették az újat, majd beállították a célzórudat, egyenest a felhőknek célozva azt. Carmack szóra se méltatta az olyan fellengzős témákat, mint a törvényi szabályozás – de ezúttal megengedett magának egy gondolatot erről. „Az információ korában nincsenek határok. Határokat csak magunk szabhatunk. Ha valami nagyot akarsz készíteni, nem dollármilliókra, csak megfelelő mennyiségű pizzára, diétás kólára, egy olcsó PC-re, és mindenekelőtt elég eltökéltségre van szükséged. Az id-nél a padlón aludtunk és folyókon gázoltunk át" – mondta, majd figyelmeztetés nélkül megnyomta az indítógombot, a rakéta pedig egy durranástól és sűrű fekete füsttől kísérve magasba emelkedett, messze a felhők fölé...

Epilógus

A **Két John találkozásától számítva** több mint egy évtizednek kellett eltelnie, hogy a játékipar igazán felnőjön. 2001-re az Egyesült Államokban 10,8 milliárd dollár értékben értékesítettek videojátékokat, ezzel az iparág maga mögé utasította egyik fő riválisát, a filmipart, az egyre terebélyesedő, dollármilliárdos üzletág pedig főleg a mobiltelefonokra készülő játékok miatt hamarosan a zeneipar bevételeit is elhagyja.

A játékokkal együtt a játékok készítői is felnőttek. Ma már nem pattanásos kamaszok, hanem huszonnyolc éves felnőttek. Változatosságukat visszatükrözik játékaik témái is, kezdve baseball programoktól a hídépítőkig, az ókori Rómában játszódóktól a jövőbeli Japánban helyet kapókig, Miki Egértől David Bowie-ig. Az összes amerikai hatvan százaléka, mintegy száznegyvenötmillió ember, köztük hatvankétmillió nő és az Egyesült Államok elnöke játszik rendszeresen videojátékokkal, olyan országokban pedig, mint Japán, Németország, vagy Dél-Korea, a játékok nemzeti hagyománnyá nőtték ki magukat.

Ahogy a játékok lassan a mindennapok részeivé váltak, úgy csitultak el az erőszakos programok körüli viták. Lieberman szenátor örömmel nyugtázta a játékcégek törekvését, hogy a szülőket informálják, ha játékaik felnőtteknek szólnak, és bár a politikusoknak voltak további próbálkozásaik a játékok szigorú keretek közé szorítására, a bíróságok elutasították a több millió dolláros kártérítési igényeket a columbine-i és paducah-i perekben. „Tragikus esemény volt, de az ilyen tragédiák okait nem lehet racionálisan megmagyarázni, erre a bíróság sem vállalkozhat." – jelentette ki indoklásában az egyik helyi bíró.

Az idő azt is bebizonyította, egy korszak, elsősorban a Silicon Alamóból kinövők korszaka lezárult. Dallas városa, ahol egykor fél tucat fejlesztőcsapat fészkelt, tanúja volt, ahogy a legambiciózusabb új cégek is – Romero Ion Stormja, Mike Wilson Gathering of Developerse – egy idő után lehúzták a rolót. Úgy tűnik, az aranykorszak, amikor lázadó természetű programozók szabadon uralhatták a több milliárd dolláros ipart, tovatűnt. A szellemiség viszont megmaradt. Még a legnagyobb cégek is lemásolták az id újításait, az internetes játék ötletét, a demók készítését, és a modok támogatását, amit ők csak „vírus-marketingnek" neveztek. Az új játékplatformok, köztük a mobiltelefonok megjele-

nésével talán egy új játékos nemzedék fog felemelkedni – a világ pedig mindig készen áll az újabb jó játékokra.

Ami az id-t illeti, a cég döntése korábbi játékai újrafeldolgozásáról vegyes fogadtatásban részesült. Az általuk fejlesztett Quake 3 kiegészítő, a Team Arena nem váltotta be a reményeket sem a sajtó, sem a pénztárgépek szerint. Sokak szerint csak gyenge próbálkozás volt az Unreal Tournament sikerére való visszavágásra. A Commander Keen Game Boy Advance verziója is – melyet nem az id fejlesztett – hasonló sorsra jutott. A Return to Castle Wolfenstein viszont sikert könyvelhetett el mind a sajtóban, mind a kasszánál, annak ellenére, hogy az alaptémától és a pulykaebédektől eltekintve nem sok hasonlóság volt felfedezhető benne a régi Wolfensteinnel.

Ebben az időszakban vált John Carmack valóságos legendává. A Technology Review szavaival élve „az ő, grafika terén véghez vitt technológiai újításai tették a videojátékokat a számítástechnika fő fejlesztőjévé”, barátságosságát pedig, ami például kódjának rendszeres nyilvánosságra hozatalában nyilvánult meg, senki sem múlta felül. A minden évben San Joséban megtartott Game Developers Conference-en a huszonkilenc éves Carmack lett a harmadik, és egyben legfiatalabb tagjává az Academy of Interactive Arts and Science Hírességek Csarnokának, ami egyfajta játékszakma-béli Oscar-díjjal ért fel. Miután Bill Gates videotelefonon keresztül gratulált a díj elnyeréséért, („Azon gondolkodom, vajon tudok-e királyabb programot írni Johnnál...” – viccelődött a Microsoft elnöke) Carmack felsétált a színpadra, ahol nem akart szűnni a folyamatos ováció. Hasonló elismerésben részesült annak idején a Nintendo agytrösztje, Shigeru Miyamoto is. Ő alkotta meg a Super Mariót, amit Carmack oly pontosan leutánozott azon a bizonyos jelentőségteljes éjszakán a Softdisknél.

Sok játékost nyomasztott a kérdés, vajon Carmack befejezi-e játékprogramozói pályafutását a Doom 3-mal. Maga Carmack sem volt biztos a válaszban. A játékeladásokkal és motorlicencelésekkel már jóval több pénzt keresett, mint amennyire szüksége volt, ezért gyakran adományozott jótékony célokra. Ezenfelül, miután annyi évet foglalkozott a grafika tudományával, kissé már kezdett sok lenni belőle. Még a zuhanyzóban a csempéken tükröződő világítást is automatikusan szakmai szemmel kezdte elemezni. Ez a hozzáállás viszont nem hogy nem vitte távolabb a valóságos világtól, hanem még jobban kezdte azt csodálni. Az új témába, a rakéták világába is egyre jobban beleásta magát. Minden szombaton találkozott rakétás csapatával, köztük a Ferrari-bütykölő Bob Norwooddal, és velük együtt dolgozott a vertikális hidrogén-peroxidos rakéta szerkezetén. Miután Carmack elkészített egy holdjáró-szerű, kényelmes kocsiszerűséget maga és felesége számára, komolyan elgondolkodott az X-Prize megmérettetésen, melynek keretében három embert kell biztonságosan feljuttatni a világűrbe két alkalommal, tizennégy napon belül. Akik ismerték Carmackot, úgy vélték, már van is komoly ötlete a dologra.

Ugyanekkor John Romero örült, hogy közelebb lehetett eredeti otthonához. Terebélyes vidéki házukban úgy döntött, visszatér gyökereihez, és megint játékprogramozásba és tervezésbe kezd. Pár gyors próbálkozás után a kiadóknál Romero, Stevie és Tom Hall úgy döntöttek, hogy a pozitív Anachronox-kritikák ellenére az általános figyelem körén kívülre eső kézikonzolok, mobiltelefonok és egyéb játékgépek felé veszik az irányt. Ők

voltak az első híres fejlesztők, akik a játékoknak e területén kezdtek el dolgozni. Romero vált a mobil játékok (és programozók) leglelkesebb vezetőjévé, csakúgy, mint annak idején a korai PC-s játékok idején. Eredeti elképzelésének megfelelően csapatával kis játékokat kezdett készíteni, rövid fejlesztési idővel. Cége, a Monkeystone mindössze egy hónap alatt hozta össze első játékát, a Hyperspace Delivery Boyt. Éjszakába nyúlóan dolgozva három programozójával Romero vidéki házában visszaköszönt a régi idők hangulata. A programban a játékos Guy Carringtont, a csillagközi küldöncöt alakította, aki az univerzum legfontosabb csomagjait szállította. A programot az egyik kritikus a kevés olyan játék egyikének nevezte, amit érdemes megvenni kézi számítógépre. Köszönhetően az id-től megvásárolt licencnek, következő lépésük talán a Commander Keen egy új verziója lehet. Tom boldog volt, hogy otthon, magánál tudhatta Billy Blaze figuráját.

Romero számára a Monkeystone mókázásai nem csak új kezdetet jelentettek, de a múlttal való szakítást is. Nem sokkal harmincnegyedik születésnapja után – követve Tom példáját – levágatta 1991 óta növesztett hosszú haját. Mindössze egy kis copfot hagyott meg belőle hátul, amit könnyű volt rendben tartani, akárcsak új cégét. Mivel sose nézte tétlenül, hogy valami kárba vesszen, Romero becsomagolta hosszú levágott sörényét, és felajánlotta azt a Locks of Love nevű nonprofit szervezetnek, mely valódi hajjal segített az arra rászoruló beteg gyerekeknek. Nemcsak védjegyének számító hosszú hajától szabadult meg, de a Doom pénzéből vásárolt Ferrarijától is, melynek kevés hasznát vette a rossz utakkal szabdalt vidéki környezetben.

Készített a kocsijáról pár fotót különböző szögekben, majd feltöltötte a képeket az eBay internetes aukciós website-ra, és „Brutális Luxus" néven hirdette meg a kocsit. A hatvanötezer dolláros árat bőven megérte az autó, figyelembe véve a több mint százezer dollárnyi plusz felszerelést, kezdve a turbótól a módosított motorig – magyarázta az oldalon. „Az autónak fantasztikus, brutális hangja van. Az utcátokban elhaladva vele úgy fog tűnni, mintha egy Indycar-futam indult volna éppen... Csak vigyorogni fogsz, annyira fantasztikus. A legkirályabb Ferrari Testarossa, amihez valaha szerencséd lehet!" – írta. Vevője, aki végül nyolcvankét és fél ezer dollárt fizetett érte, egyetértett Romeróval.

Carmackot és Romerót egy másik Ferrari hozta össze újra. Egy mesquite-i Quake 3 bajnokságon történt az eset, miután a korábbi években a két John egyáltalán nem foglalkozott egymással. Most viszont más idők jártak. Játékok folytak, a viharfelhők szétoszlottak, Carmacknak pedig barátra volt szüksége. A Csodagyereknek gondja akadt a parkolóban motorjának beindításával. Motorzúgást hallva felnézett, és egy Hummer fényszóróit pillantotta meg. Romero kilépett az autóból, kezében a javításhoz szükséges eszközzel. Egy kis munka akadt számára.

Szerzői jegyzet

Mint annyi, harmincas éveit taposó ember, én is a két John által fémjelzett bimbózó játékkultúrán nőttem fel. Legkedvesebb születésnapi ajándékom egy zsetonokkal teli papírzacskó volt, amit a helyi játékteremben játszhattam el. A Wizard's játékterem volt a legkirályabb hely! Sötét, ablak nélküli terem volt, a fal mellett pedig ott sorakoztak a legújabb villózó-prüttyögő automaták. Nehezen megkeresett zsebpénzem igen nagy részét vertem el itt. Enyém volt a legmagasabb pontszám a Crazy Climberben, és egy kihívást jelentő éjjel után, melyet egy üveg bor társaságában töltöttem el itt, dicsőségesen lehánytam az Omega Race nevű játékgépet. Csak egy kölyök voltam, de ha valami, hát az biztos, hogy szabadnak éreztem magam.

A videojátékok segítségével fedeztem fel a fantázia, az önirányítás, és a lázadás világát. Egyik alkalommal füstbombát helyeztünk egy repedésbe, és röhögve néztük a felcsapó kétméteres lángokat. Soha életemben nem futottam olyan gyorsan, mint akkor. Máskor Dungeons & Dragonst játszottunk, vagy a kietlen külvárosban kis gyíkokra lövöldöztünk minirakétáinkkal. Első számítógépes csínytevésem az Atari Nolan Bushnell által megalkotott beszélő játékgéphez kötődik. Egy zsetonért cserébe a gép bármilyen begépelt rövid szöveget felolvasott. Természetesen mi azonnal trágárságokkal próbálkoztunk, de a gép úgy volt programozva, hogy ezeket ne fogadja el. Így hát a jól ismert általános négybetűs kifejezés helyett „phuck the manager"-t ütöttünk be, majd rátenyereltünk a gombokra, így a gép folyamatosan ezt ismételgette…

Már a húszas éveimben jártam, és egy internetes fórum karbantartójaként dolgoztam New Yorkban, amikor először hallottam a Doomról. Egyik késő este munka után egy barátom betöltötte a programot, én pedig kipróbáltam. Csak jó néhány órával később botorkáltunk haza a késő éjszakában. Pár évvel később, 1996-ban meggyőztem egy magazinszerkesztőt egy általam írandó, Quake-szubkultúráról szóló cikkről. A következő, amire emlékszem, hogy a Kansasi Egyetemen vagyok a két akkori legnagyobb klán, az Impulse 9 és a Ruthless Bastards maratoni összecsapásán. Ezek az emberek mindent feláldoztak az alternatív valóságban való legteljesebb elmerülésért. A Quake nem csupán játék volt, hanem külön világ szereplőkkel, történettel, álmokkal és rivalizálással. Ez a világ vezetett el a Két Johnhoz.

Szerzői jegyzet

A következő hat évet a játékszakma, illetve megalkotói történetének megismerésével és lejegyzésével töltöttem. Számomra hihetetlen és egyben zavaró volt, hogy ez a több milliárd dolláros üzletág és kultúra annyira ismeretlen maradt sokak számára, ez a tudatlanság pedig félreértések forrása volt mindenhol, amerre csak megfordultam. Számomra a két John története klasszikus amerikai kaland, amely magában foglalja egy új médium születését, és egy új kor eljövetelét is. Remélem, történetem megírásával megadom a játékosoknak járó tiszteletet, és remélem, az Olvasó is jól szórakozott.

Köszönetnyilvánítás

BFT (Big F*cking Thanks, Kib***ott Nagy Köszönet, ha már annyira tudni akarjátok) mindenkinek, akit az országot beutazva személyesen, telefonon, vagy interneten keresztül meginterjúvolhattam. A Ti visszaemlékezéseitek segítették életre kelteni a múltat. Szeretném külön is megköszönni a két John segítségét. El sem tudom képzelni, mennyire elegük volt már az állandó kérdéseimből, mégis elnézőek maradtak számtalan, éjszakába nyúló beszélgetésünk során. John Carmack ugyanolyan nagylelkű volt emlékeivel és gondolataival, mint programkódjával. Még egy rakétakilövésre is elvitt, és első kézből tapasztalhattam meg turbósított Ferrariját – kösz a fuvart! Köszönet John Romerónak, aki mindig örömmel bocsátotta rendelkezésemre hatalmas mennyiségű tárgyi emlékanyagát, legyen szó játékokról, képekről, képregényekről, vagy Burger King-blokkokról. Még a farmját is meglátogathattam, amiért szintén hálás vagyok.

Köszönet minden magazinszerkesztőnek, akik hittek bennem, és akik történeteikkel segítették munkámat az évek során. Köszönöm a segítséget és a támogatást legyőzhetetlen klánomnak, állandó segítőmnek, Mary Ann Naplesnek a Creative Culture-nél, szerkesztőimnek, Jonathan Karpnak és Timithy Farrelnek, Jon segédjének, Jake Greenberhnek, Benjamin Dreyernek, és mindenki másnak a Random House-nál.

Külön köszönöm családomnak és barátaimnak a segítséget és támogatást munkám során.

A szerző, David Kushner

A Doom 3 készítőinek életéről szóló Külön utakon című mellékletünk David Kushner hatalmas sikerű,

A Doom legendája

című művének második, befejező része.

Ha tetszett a könyv és kíváncsiak vagytok az előzményekre, az első, *A kezdet* című részt szerkesztőségünk terjesztési osztályától a PC GURU 2004/12-es számával együtt megrendelhetitek.

A rendelést megtehetitek telefonon a (06-1) 888-3421, (06-1) 888-3422, és a (06-1) 888-3423 telefonszámokon, e-mailen keresztül a terjesztés@vogelburda.hu, illetve postai úton az 1300 Budapest 3, Pf.362 címen.

A borítékra mindenképpen írjátok rá:
PC GURU 2004/12 szám megrendelése.

A könyv olvasásához mindenkinek
jó szórakozást kíván a *PC GURU* csapat!